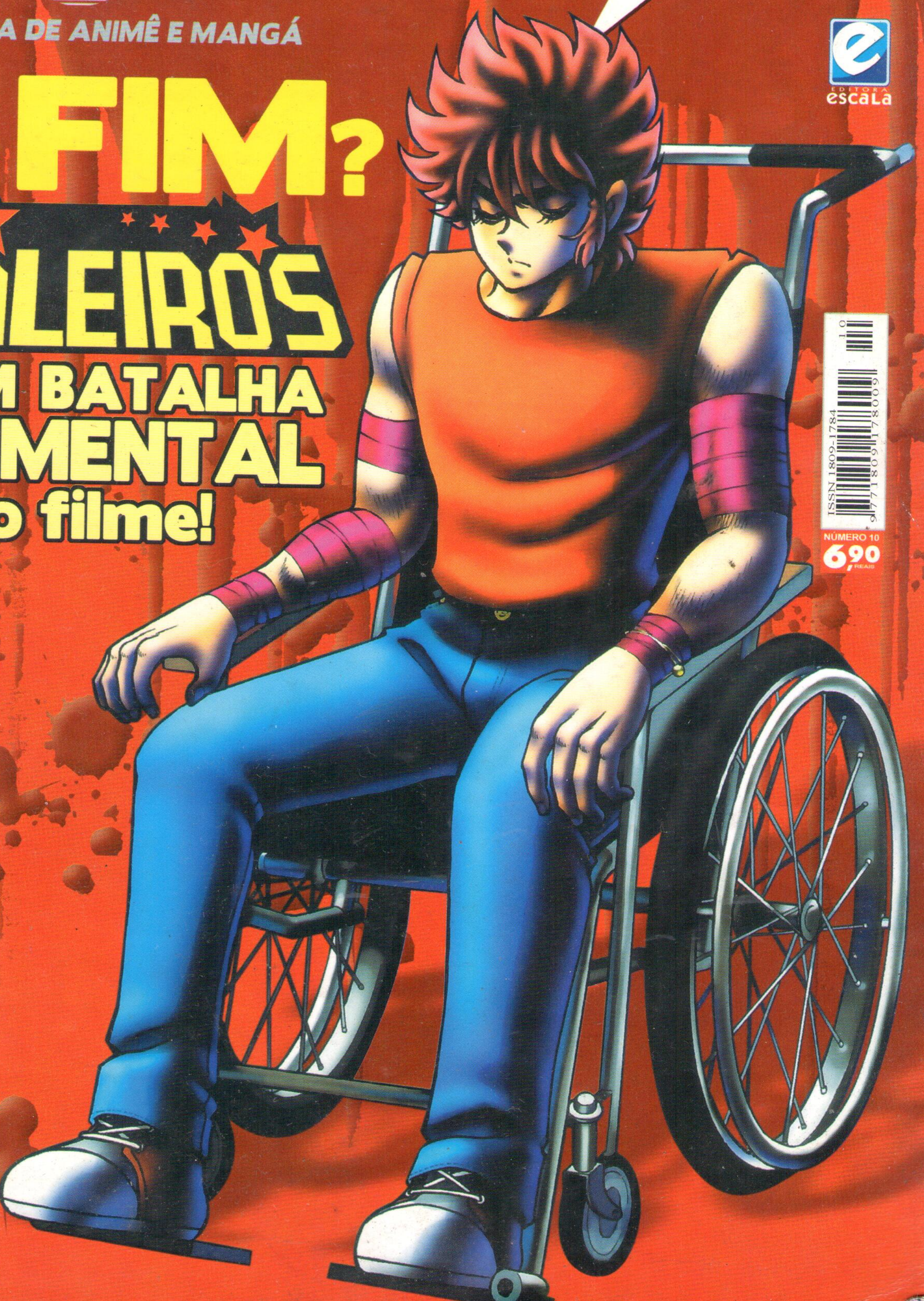
NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Editora escala



SERÁ o FIM?

OS CAVALEIROS TRAVAM BATALHA MONUMENTAL no novo filme!

ISSN 1809-1784
NÚMERO 10
6,90 REAIS

Você é Otaku?

Ouran Host Club

Berserk

Domu

Flashman

Ami Suzuki

Live Action

Mangá ZONE Hate!

BECK
MONGOLIAN CHOP SQUAD
SILVA
Memorie Animes Club
www.memorieanimesclub.com
FULLMETAL ALCHEMIST
VOL.2
DVD
L'C2
NARUTO
NARUTO

Memorie Animes Club

OS MELHORES PRODUTOS

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

ANIMES
Trilhas Sonoras
CLÁSSICOS
CAMISETAS PERSONALIZADA
SHOWS
CLIPS

ACESSÓRIOS
GARAGE KIT
COSPLAY

FONEs 3326-3268/3362-810

Rua Florêncio de Abreu, 74 Box 55/56 | Rua 24 de Maio, 36 Loja 29
Prox. Metrô São Bento | Prox. Metrô Republica
São Paulo - SP LOJA 01 | LOJA 02

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Revisão: Victor Del Franco, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Editora escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970
São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
SUPERVISOR DE ARTE: Edson Pereira
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jaime Isac Fiszbein, Leonardo Batista, Sérgio Ricardo Biagio, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anna Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annavilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 10, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Dist. Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Ótimo retorno...

É extremamente gratificante sentir que vocês, leitores, têm aprovado o empenho de nossa equipe em fazer da NeoTokyo a melhor revista brasileira de sua categoria. A cada novo número, saímos com a sensação de "dever cumprido"! Claro que depois de finalizada e nas bancas, percebemos que algumas partes na NeoTokyo podiam ser melhoradas e talvez esse seja um dos pontos mais legais na nossa relação com leitores, já que, com o apoio de vocês, sempre tentamos superar a publicação anterior. É uma "guerra interna" muito legal.

Bom, falando sobre este número, o destaque vai para a matéria sobre o quinto filme dos Cavaleiros do Zodíaco - já confirmado para os cinemas brasileiros. Há muitas informações bacanas e não ficamos centrados apenas no resumo da história. Tem também Ouran Koukou Host Club, uma obra bem popular e pedida pelos leitores; Berserk – mangá publicado no Brasil pela Panini; uma matéria muito bacana sobre o termo Otaku e ainda Domu, A Lenda dos Heróis Galácticos, Guia de Live-Action Asiático e muitas outras novidades, com conteúdo caprichado, que vocês já estão acostumados a curtir por aqui!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor-responsável
junior@animepro.com.br

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!

▸ **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na página 78 e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

■ Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!

■ Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

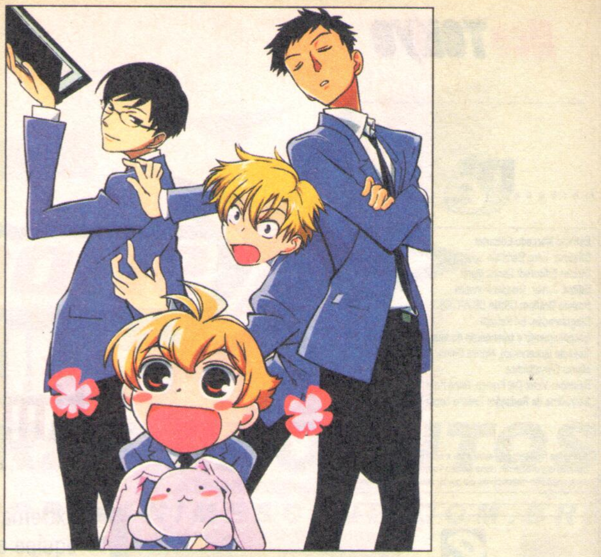
"Tolo é aquele que olha o dedo que aponta o céu."

ÍNDICE

10

Ouran Koukou Host Club

Depois de uma visita ao Host Club do Colégio Ouran decidi fazer uma matéria para que os leitores e leitoras da NT possam conhecer seu funcionamento. Estamos aqui para servi-la. Ah, você é um homem? Quer conhecer o funcionamento do clube? Leia a matéria e depois tire suas conclusões.

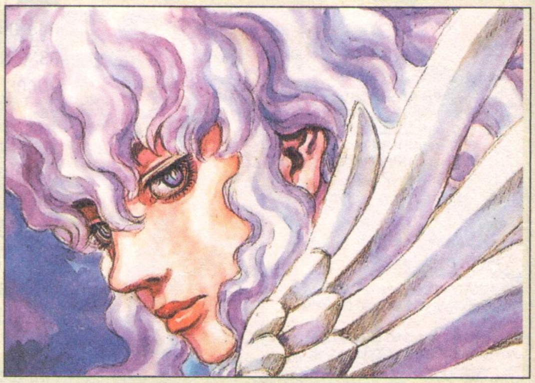


26 - Wotaku

Discussão sobre o real sentido dos otakus

05 - Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!
09 - Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br
22 - Domu
24 - Sonny Chiba em DVD
40 - A Lenda dos Heróis Galácticos
56 - Guia de Live-Action Asiático
61 - Model Sheet
62 - Cavaleiros do Zodíaco
Batalha Celeste: Confira uma matéria especial sobre o mais recente filme de Seiya e sua turma: Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu
76 - MangáZONE
82 - Caixa Postal
84 - Fan Gallery
86 - Conto
88 - Play
90 - Live Action
92 - Cosplay
94 - SHOP
96 - Nippon
98 - Curso Relâmpago de Japonês

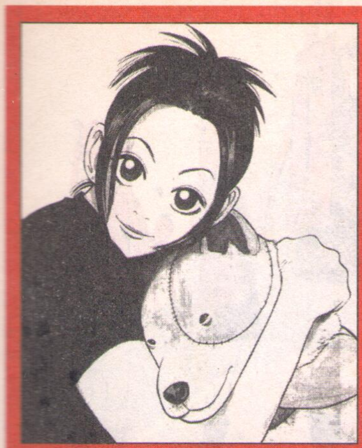
Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.



36 - Berserk

A palavra Berserk é usada para denominar os guerreiros indestrutíveis, implacáveis e tem origem nos lendários Berserkers, guerreiros nórdicos que agiam com extrema violência e ferocidade nas batalhas. Tudo a ver com a obra de Kentaro Miura.

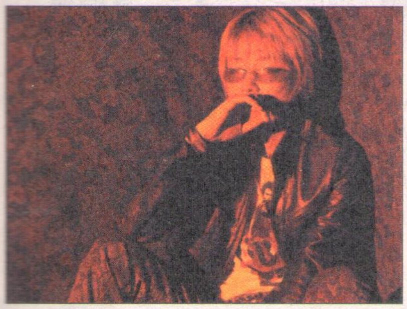
42 - Exalted



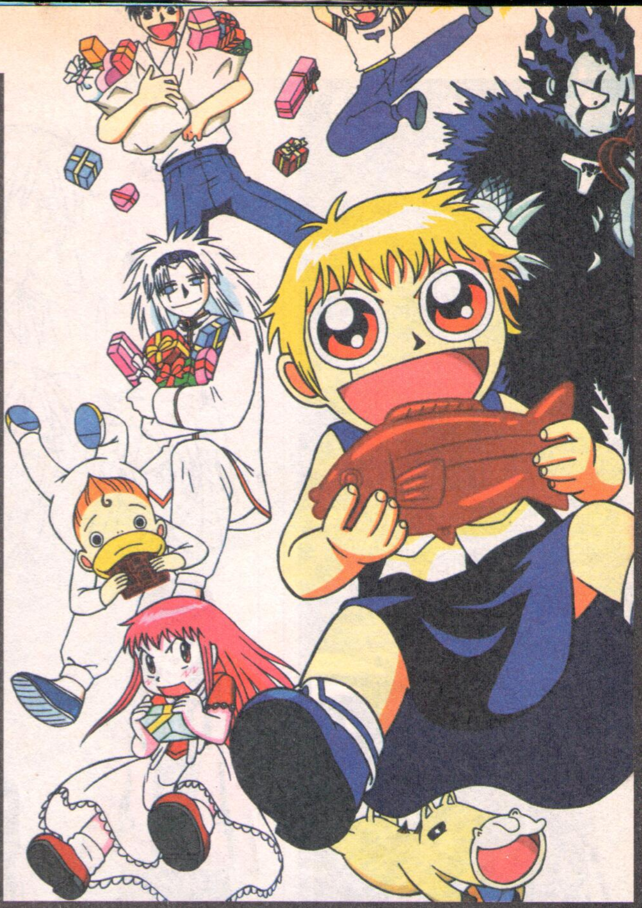
Beat Crusaders tira a máscara

Os Beat Crusaders, banda conhecida por produzir a trilha do animê BECK, conseguiu vender 1 milhão de downloads para celular de seu mais novo single, "Tonight Tonight Tonigh", trilha do animê Bleach. Em uma entrevista antiga, Tooru Hidaka, líder e vocal do BECK, declarou que quando a banda conseguisse um compacto que vendesse um milhão, eles tirariam as máscaras que tanto caracterizaram eles desde sua época indie. Porém, em entrevistas atuais, os membros desconversam e dizem que nem eles mesmos sabem se isso vai acontecer. No clipe de "Tonight Tonight Tonight", eles ainda surge de máscaras, junto de Kaela Kimura, numa colaboração que continua no clipe do novo single do cantora, "TREE CLIMBERS".

Dir en grey expulso de clube em Las Vegas

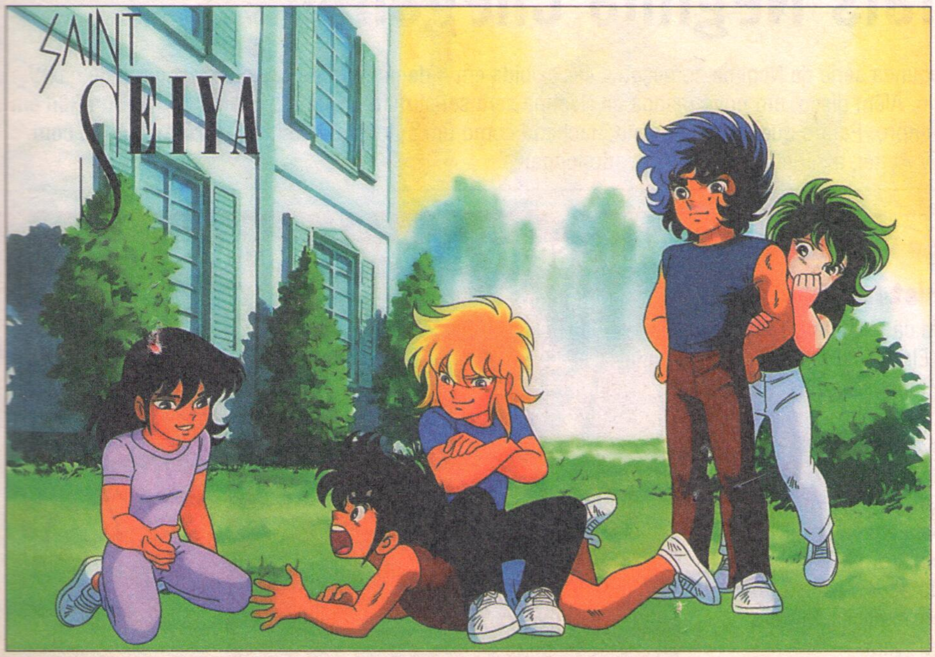


Dir en grey abriu dois shows para o Körn em Las Vegas, EUA, no clube The Joint, nos dias 12 e 13 de agosto. Kyo, o polêmico vocalista do Dir, foi avisado para não realizar seu costumeiro show de sangue no palco, o que inclui pancadas e cortes em si mesmo. Porém, o cantor ignorou os avisos no dia 13, chegando até em um momento de sarro, a usar na cabeça um balde com os dizeres "I'm a bastard" ("Eu sou um filho da ####", em inglês). O resultado foi uma expulsão permanente do clube para a banda. Dir en grey também já foi expulso da China e da Malásia, em 2002.



ZATCH BELL! É DA GLOBO

Em um press-release para a imprensa, a empresa americana Viz Media, parte da joint-venture ShoPro (formada por Shueisha e Shogakukan para lançamentos internacionais fora do Japão) anunciou que a Rede Globo adquiriu os direitos de exibição do animê Zatch Bell! (direcionado a um público na faixa etária dos seis aos onze anos e exibido pelo Cartoon Network). Naruto foi negociado com diversos paises da América Latina, mas no Brasil, por enquanto, a coisa continua aberta. Informações não oficiais levam a crer que os ninjas estão sendo disputados por duas emissoras: a própria Rede Globo e a PlayTV!



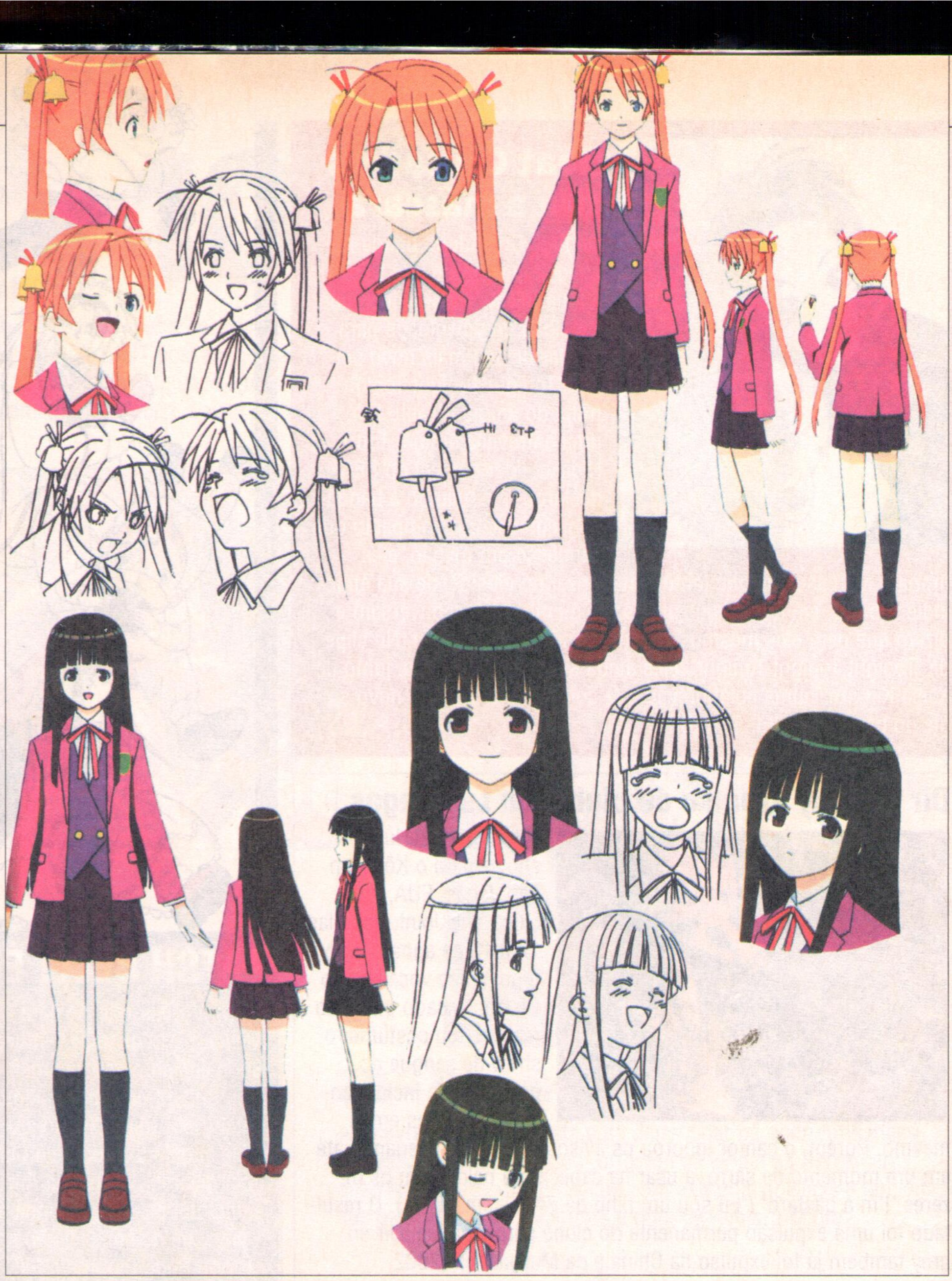
PlayArte lançará episódio especial de CDZ

A PlayArte conseguiu "convencer" a Toei Animation e acaba de lançar o chamado Episódio 0 dos Cavaleiros do Zodíaco. O nome "Episódio 0" não é oficial, ele foi batizado assim pelos fãs e foi lançado, no Japão, junto com o primeiro DVD da Fase Santuário de Hades e traz um resumo bem interessante, referente aos 114 episódios da série clássica. Este especial tem cerca de 30 minutos e traz diálogos interessantes, principalmente do narrador, que de alguma forma ajudam a esclarecer alguns furos da série animada. No Brasil, esse extra foi lançado junto com a caixa completa da Santuário de Hades

neo@animepro.com.br

Detalhes do animê de Death Note

A adaptação para animê do mangá Death Note, de Tsugumi Ooba e Takeshi Obata, estreou em 3 de Outubro, à meia-noite, na Nippon Television Network japonesa. Outras informações: O Estúdio Madhouse o produzirá, e seu diretor será Araki Tetsuro (Galaxy Angel, Otogi-Jushi Akazukin). Roteiro adaptado por Toshiki Inoue, character designs de Masaru Kitao, direção de arte de Mio Ishiki, direção de Áudio de Tomoaki Yamada (Black Jack), esquema de cores por Masaru Hashimoto.



Mais Negima chegando...

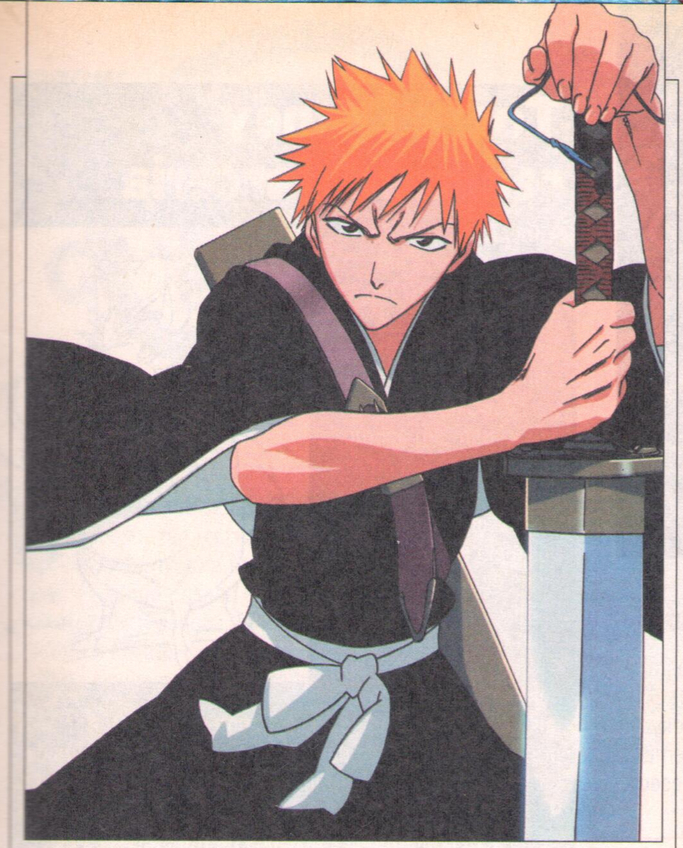
A segunda série de Negima começou a ser exibida em 4 de outubro às cinco e meia da tarde na TV Tokyo. Além disso, um novo mangá de Negima será serializado na revista infantil Comic Bon Bon em novembro. Para o que começou sendo tachado como um autoplágio de Love Hina, misturado com Harry Potter, a série tem ido um bocado longe.

Movie de FullMetal Alchemist nos cinemas

O filme que dá término à saga dos irmãos Elric, FullMetal Alchemist: Conqueror of Shamballa, será lançado nos cinemas provavelmente ainda em 2006, com distribuição da Focus Filmes (a mesma que lançará a série completa em DVD). Breve traremos novas informações e na próxima edição da NT, haverá uma matéria bem especial sobre o longa-metragem.

Mais sobre o live action de Slam Dunk

De acordo com a Kung Fu Cult Cinema, Jay Chou será mesmo o astro na comédia esportiva "Slam Dunk", baseada no mangá de Takehiko Inoue, de acordo com o que foi anunciado em uma recente conferência de imprensa. O filme está programado para começar a ser filmado em maio de 2007, tendo em mente uma data de lançamento antes dos Jogos Olímpicos de 2008, e será dirigido por Zhu Yanping. Os produtores esperam trazer o astro chinês da NBA, Yao Ming, para interpretar um papel do filme. De modo geral, como quem já viu as interpretações de gente como Vera Mossa e Pelé no cinema, isso não costuma dar muito certo...



Bleach Card Game nos EUA

A Score Entertainment adquiriu os direitos para o lançamento de um Card Game Colecionável, baseado em Bleach. O jogo será lançado em 2007. E como Bleach é bem cotado para vir para o Brasil também em 2007, não seria de se espantar se o jogo fosse lançado por aqui, também...

Curiosidade: CALCINHAS DE KODA KUMI

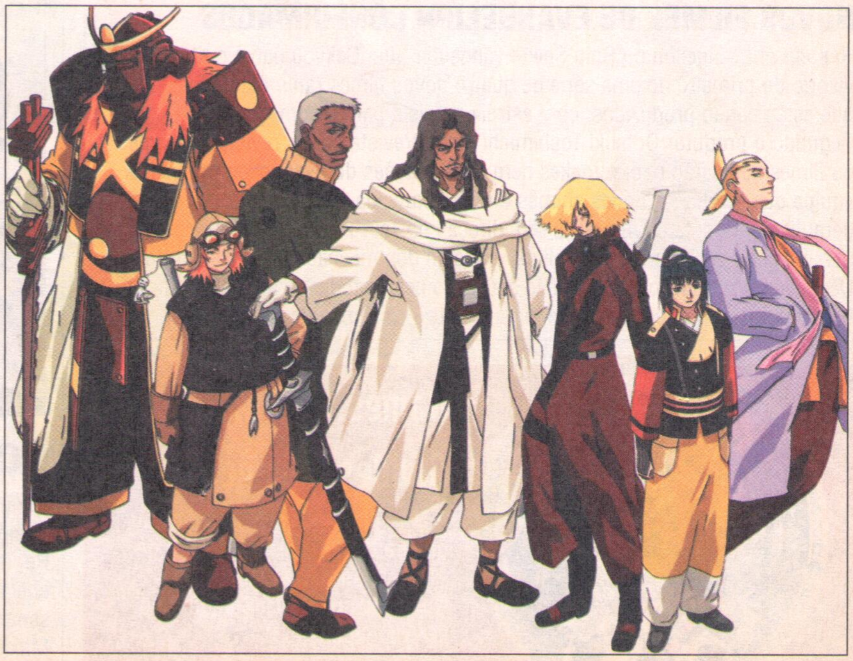
Avex não parece estar pensando em parar com essa onda de sensualidade em cima da Koda. A gravadora Avex Trax está faturando muito nos últimos tempos com o sucesso repentino de Koda Kumi, mas ela está indo mais além. O site de compras da Avex está vendendo agora calcinhas da Koda Kumi, baseadas nas que ela usou durante a sessão de fotos para o álbum Best ~Second Session~. As calcinhas estão disponíveis em dois modelos: um muito fininho e outro com uma frase muito picante e safada, 'Lick Me!' ('me lambe!'). Quem estiver curioso, pode acessar o site http://ecweb1.avexnet.or.jp/SAPC/060726koda.aspx e conferir mais detalhes.

Paris Filmes nos cinemas

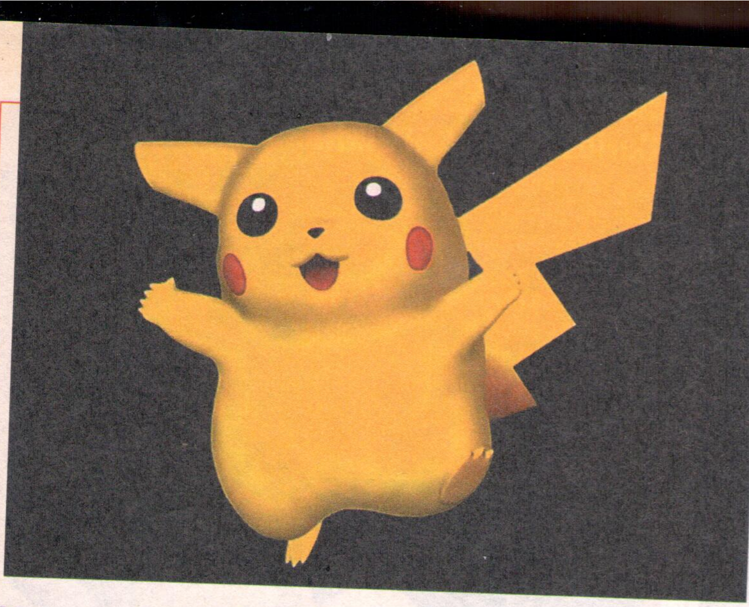
Duas produções da Paris Filmes prometem fazer a cabeça dos fãs de animês, mangás e cultura pop oriental. Trata-se de Dead or Alive, filme de ação dirigido por Takashi Miike ainda sem data de lançamento e **The Grudge 2** (O Grito 2), um filme de suspense/terror, dirigido por Takashi Shimizu que estreou dia 13 de outubro nos cinemas brasileiros. Breve traremos mais detalhes sobre cada produção.

Animax em Outubro

Confira as novidades de Outubro no Animax: Dia 03 de outubro estreou a série Samurai 7 e dia 20 de outubro estréia a série Super Milk Chan Show, que substituirá S.CRY.ED. Há ainda a estréia de novos episódios de Steel Angel Kurumi e Galaxy Angel.

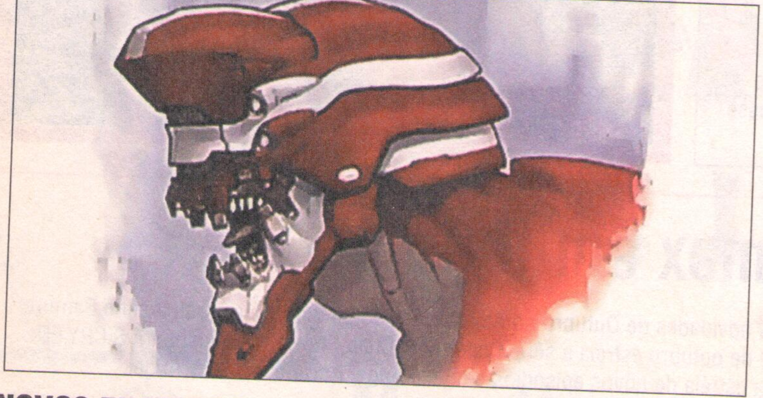


neo@animepro.com.br



Nova série de Pokémon anunciada

A Revista CoroCoro do Japão (CoroCoro Magazine...) anunciou planos para uma nova série de televisão do animê Pocket Monster, entitulada "Pocket Monster Diamond & Pearl." A nova série irá ao ar nesse outono na TV Tokyo. O nono filme de Pokémon, "Pokemon Ranger to Umi no Ohji Manafi" (Pokemon Ranger e o Príncipe do Mar, Manafi"), estreou nos cinemas japoneses recentemente e foi um sucesso de bilheteria.



NOVOS FILMES DE EVANGELION CONFIRMADOS

Rebuild of Evangelion ou Shin Seiki Evangelion Shin Gekijou han é o título provisório do primeiro de uma série de quatro novos filmes (animês) de Evangelion que estão sendo produzidos, com estréia prevista para o começo de 2007. Segundo o produtor Ootsuki Toshimichi em entrevista para a revista NewType, os filmes não serão nem remakes nem continuações do Evangelion original. A equipe que produz os novos animês é muito parecida com a anterior: a direção geral fica por conta de Anno Hideaki, direção de Tsurumaki Kazuya, traço dos personagens de Sadamoto Yoshiyuki e design dos mechas de Yamashita Itoku. Desta vez, a produção da animação será feita pelo estúdio de animação Khara, fundado por Anno, recentemente, para produzir os filmes de Evangelion.

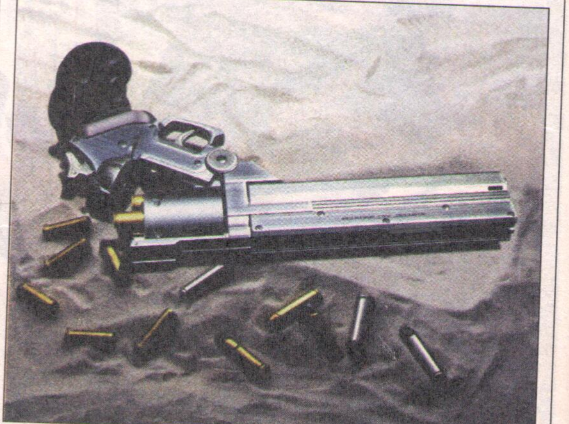
AH! MY GODDESS

Games: Oh! My Goddess chega ao PS2

A Marvelous Interactive anunciou que irá disponibilizar um jogo de Ah Megami Sama! (Oh My Goddess!) para PlayStation 2 no inverno japonês.

Toei e Disney realizam parceria

A Toei Animation do Japão anunciou um acordo com o Grupo Walt Disney que envolverá produção de animações e distribuição via TV a Cabo. Os 2 já negociaram um acordo para produzir em equipe trabalhos de animação que deverão transmitir por meio das várias redes de televisão da Disney que envolvem mais de 80 países. A cooperação irá se estender a vários produtos tais como merchandise e lançamentos em DVD. A primeira co-produção da equipe será uma série animada Live Action/CG até agora intitulada "Robo Days". Baseada em histórias curtas e serializadas, a cooperação será coberta pelas divisões de transmissões de Walt Disney no Japão. Os dois serão parceiros em projetos de animação para o Jetix. Seu primeiro projeto em conjunto, Robo Days será o primeiro animê da Toei TV a usar CG. Os personagens robôs em miniatura que aparecem no show foram originalmente desenhados por um garoto de 12 anos de idade. O presidente da Toei, Hiroshi Takahashi mencionou o seguinte: "A Toei Animation é fortemente influenciada pelo trabalho da Walt Disney Television e, estou muito feliz por considerar essa produção em cooperação. Estamos terminando o trabalho que iremos entregar para o mundo. Mesmo no campo de animação CG, estamos nos direcionando a ser a companhia líder."



Novos mangás da Panini

A Panini Comics lançará ainda este ano mais três mangás: Fullmetal Panic (9 volumes) e Lodoss War - Registros de Guerra - A Lenda do Cavaleiro (6 volumes) chegam em outubro e Trigun (2 volumes) em outubro, sendo que na seqüência, começa a publicação de Trigun Maximum (5 volumes e ainda em andamento).

www. Anime PRÓ Insider .com.br

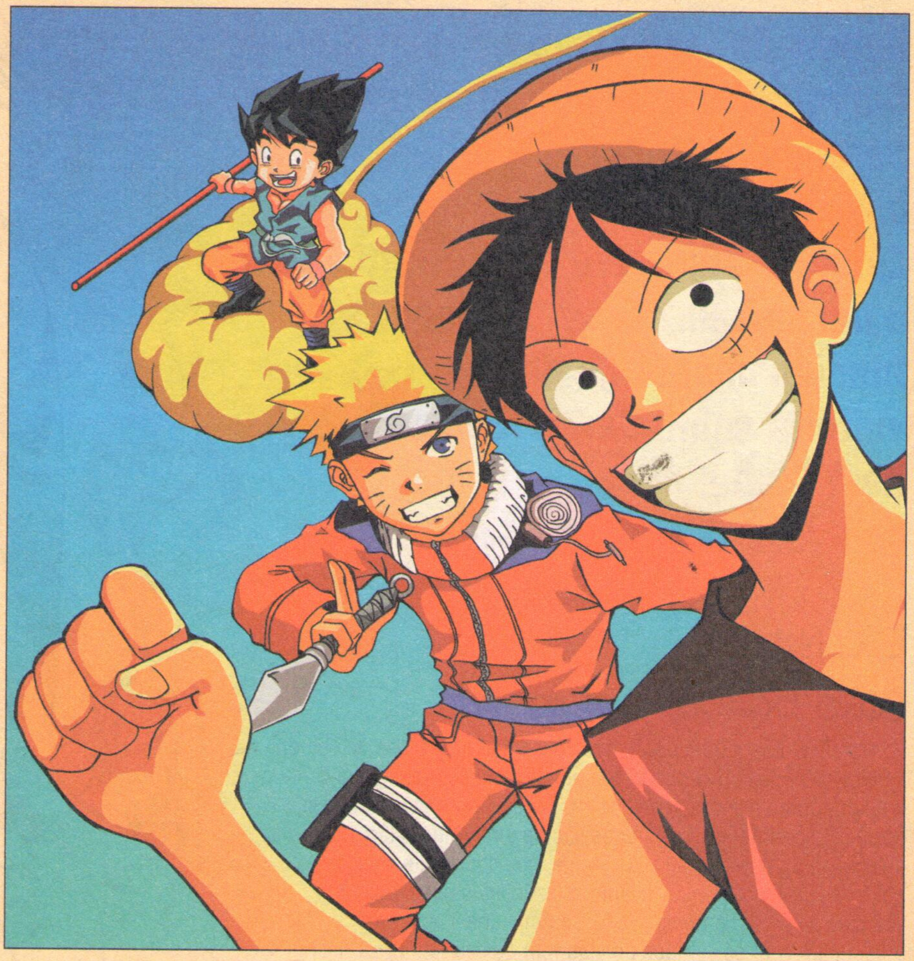
Uma questão de capa...

Uma coisa que sempre recebemos na redação, são reclamações (e elogios pedindo mais) a respeito de nossas capas. Segundo nossos queridos leitores, há uma enorme repetição de Cavaleiros do Zodíaco e Naruto.

Bom, é evidente que a grande maioria de nossas capas são reservadas a essas duas séries, mas o motivo é bem simples: qual seria a principal função de uma capa? Não é justamente chamar a atenção dos leitores? Trazer informações sobre o conteúdo da revista? No caso, se essas duas séries vêm garantindo um número maior de leitores todos os meses, é uma questão de sensatez continuar dando destaque a tais obras, correto?

Nossos leitores fiéis, aqueles que compram a Neo Tokyo independentemente da ilustração da capa, sabem compreender que sempre há muita coisa bacana para se ler, um conteúdo pra lá de diversificado, tanto para leitores assíduos ou para os "de momento" (os que, atualmente, vêem em Cavaleiros do Zodíaco e Naruto seus assuntos preferidos).

Bom, galera, neste segundo editorial, tentamos explicar de forma simples e bem direta as razões de nossas capas, mas aceitamos sugestões de como variar. No momento, nossa idéia é trazer sempre dois personagens por número, um bem popular e outro menos conhecido. O que acham?



AP no Orkut!

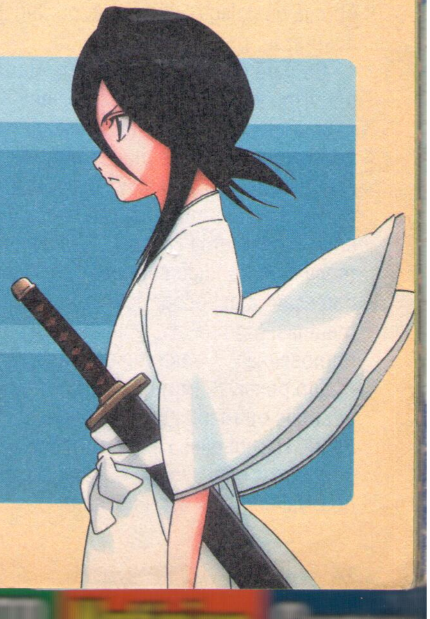
Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ

01º - Naruto
02º - Cavaleiros do Zodíaco
03º - FullMetal Alchemist
04º - Sailor Moon
05º - **Bleach**



MANGÁ

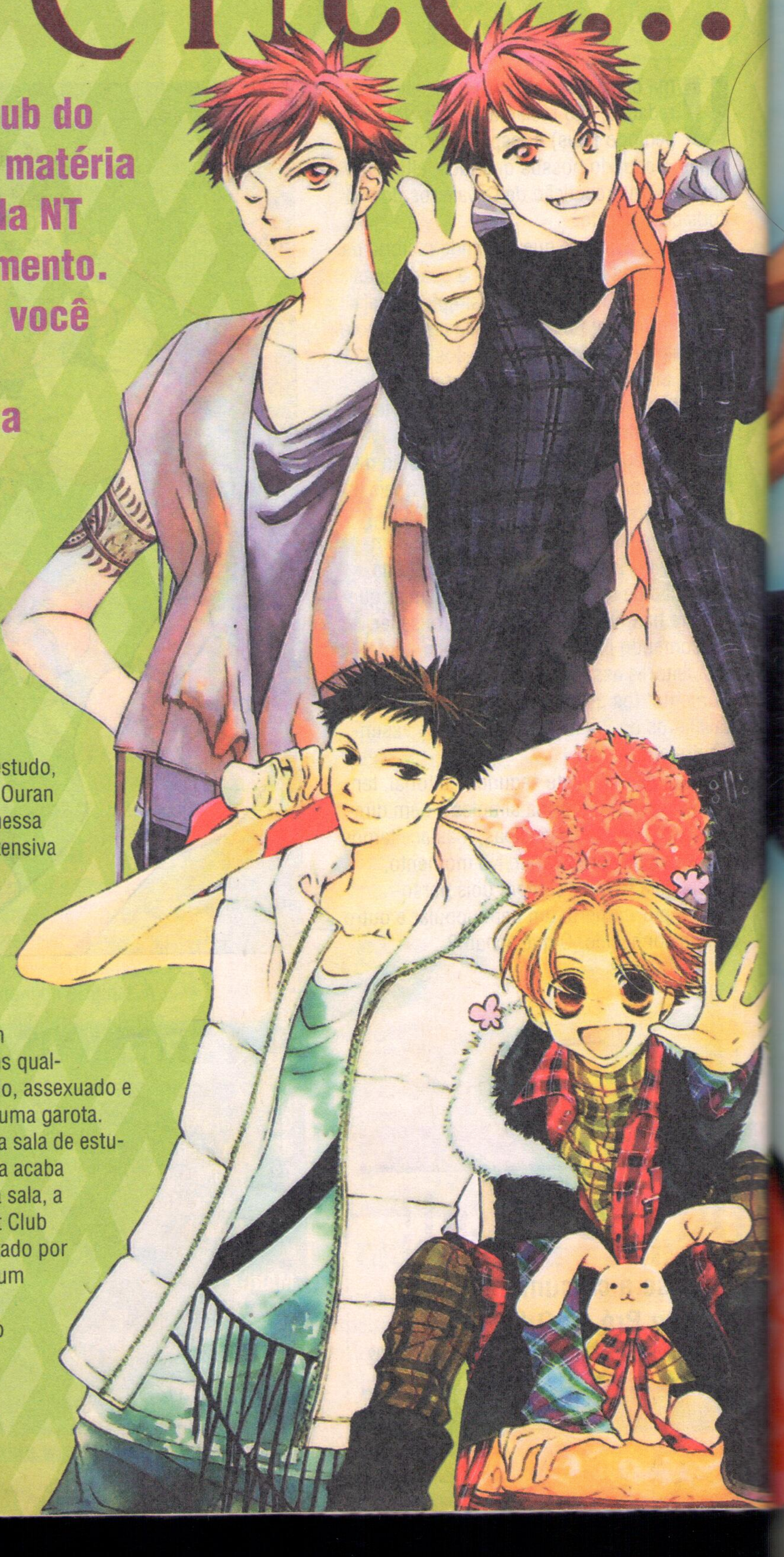
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Karekano
04º - Negima
05º - Cavaleiros do Zodíaco

Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

Um clube diferente...

Depois de uma visita ao Host Club do Colégio Ouran decidi fazer uma matéria para que os leitores e leitoras da NT possam conhecer seu funcionamento. Estamos aqui para servi-la. Ah, você é um homem? Quer conhecer o funcionamento do clube? Leia a matéria sobre Ouran Koukou Host Club e depois tire suas conclusões.

Por Valéria Fernandes



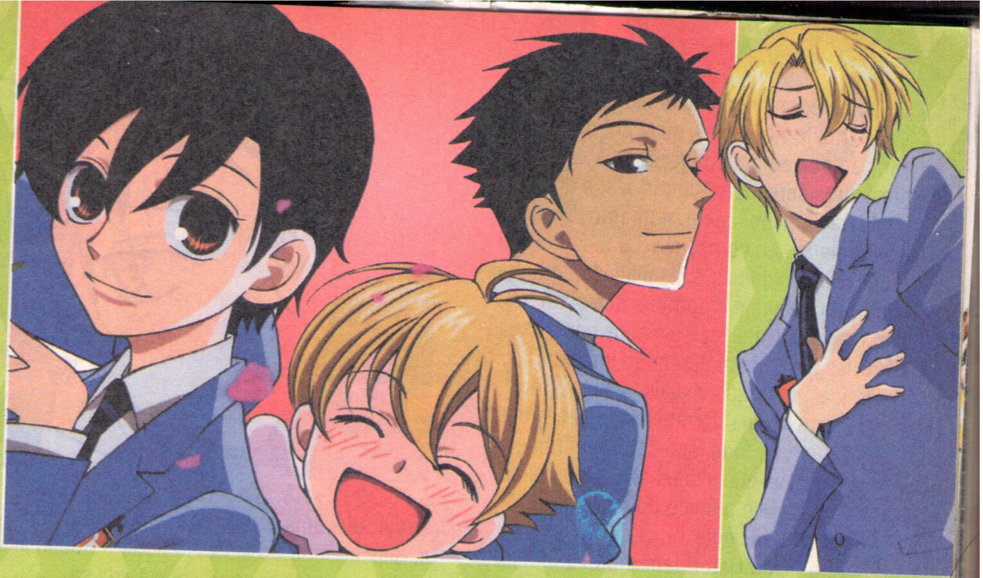
E a história?

Só o básico, sem spoilers

Haruhi é uma garota pobre que conseguiu uma bolsa de estudo, a única oferecida anualmente, em uma escola de prestígio, a Ouran Koukou. Como sempre acontece em séries japonesas, tudo nessa escola é monumental e os alunos são de uma riqueza tão ostensiva que chega a ser engraçado. A menina, que conseguiu a vaga por excelência acadêmica, despreza os colegas ricos que vão para a escola como se ela fosse um clube e nem se preocupam com os estudos ou algo fora do seu mundinho; já os colegas de escola, ou fingem ignorá-la ou a desprezam pela sua pobreza.

Só para completar o exagero, Haruhi é tão pobre que nem uniforme tem. Como não está nem aí, se veste com um jeans qualquer, o que importa é que esteja confortável. Seu jeito largado, assexuado e tomboy, faz com que muita gente nem saiba que se trata de uma garota. Numa tarde, Haruhi estava procurando onde estudar, já que a sala de estudo era uma algazarra só. Em busca de um lugar tranqüilo, ela acaba entrando em uma sala de música e encontra o Host Club. Na sala, a moça é confundida com um garoto e os bishounens do Host Club começam a debochar dela. Afinal, aquele lugar só é freqüentado por meninas, logo se "ele" está interessado é porque se trata de um homossexual. Constrangida e querendo desaparecer o mais rápido possível, Haruhi acaba derrubando um vaso estimado em mais ou menos 80 milhões de ienes. Por causa do acidente, Haruhi passa a ser obrigada a trabalhar no Host Club para pagar o tal vaso, o que, de acordo com um dos meninos, vai demorar até a formatura.

A partir daí, ela é tratada como o "cachorro", sendo obrigada a fazer uma série de pequenos serviços para os meninos do clube. Então, eles percebem o potencial de Haruhi para ser host, é que por baixo da franja e dos óculos pesados existe um "garoto" bonito que pode virar a nova sensação entre as garotas. Haruhi aceita a proposta, afinal, essa é uma forma de pagar sua dívida com maior rapidez. O problema é: quanto tempo os meninos do clube vão demorar para descobrir que se trata não de um garoto bonito, mas de uma menina bonita? E as clientes? Será que elas se deixarão enganar por muito tempo também?



Host Club?

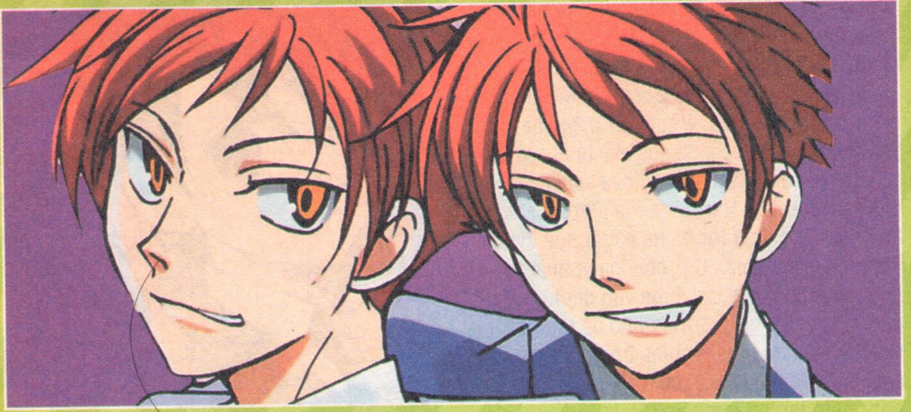
Clubes de atividades extracurriculares são comuns no Japão e os de línguas, esportes, mangá, culinária e até magia, são fáceis de encontrar nos mangás e animês. A grande peculiaridade de Ouran é apresentar o primeiro Host Club. E o que as pessoas fazem em um clube como esse? No mundo real japonês, um Host Club, é um estabelecimento no qual os clientes vão para beber, conversar amenidades, enfim, passar algumas horas agradáveis. Lá, encontram-se anfitriões para todos os gostos: homens, mulheres e travestis. Há Host Clubs para mulheres, para homens e para homossexuais – masculinos e femininos – e eles sempre são representados nos mangás, em especial para um público mais velho. Pode rolar prostituição, mas este não é o caso do Host Club do Colégio Ouran. Aliás, o tom da série faz graça até com a idéia original do Host Club, pois nada acontece de verdade, os meninos treinam seus dotes sociais, algo fundamental para gente da altíssima sociedade como eles, e estão ali para agradar. Já as garotas, clientes, vão até lá em busca de um pouco de atenção só para ouvir as doces mentiras dos garotos mais atraentes da escola. Além disso, ainda compram qualquer coisa que tenha sido usada pelos meninos, uma caneca, uma escova de dentes usada, até uma folha de fichário. Eis a forma como o Host Club do colégio Ouran se sustenta.

A autora e o mangá

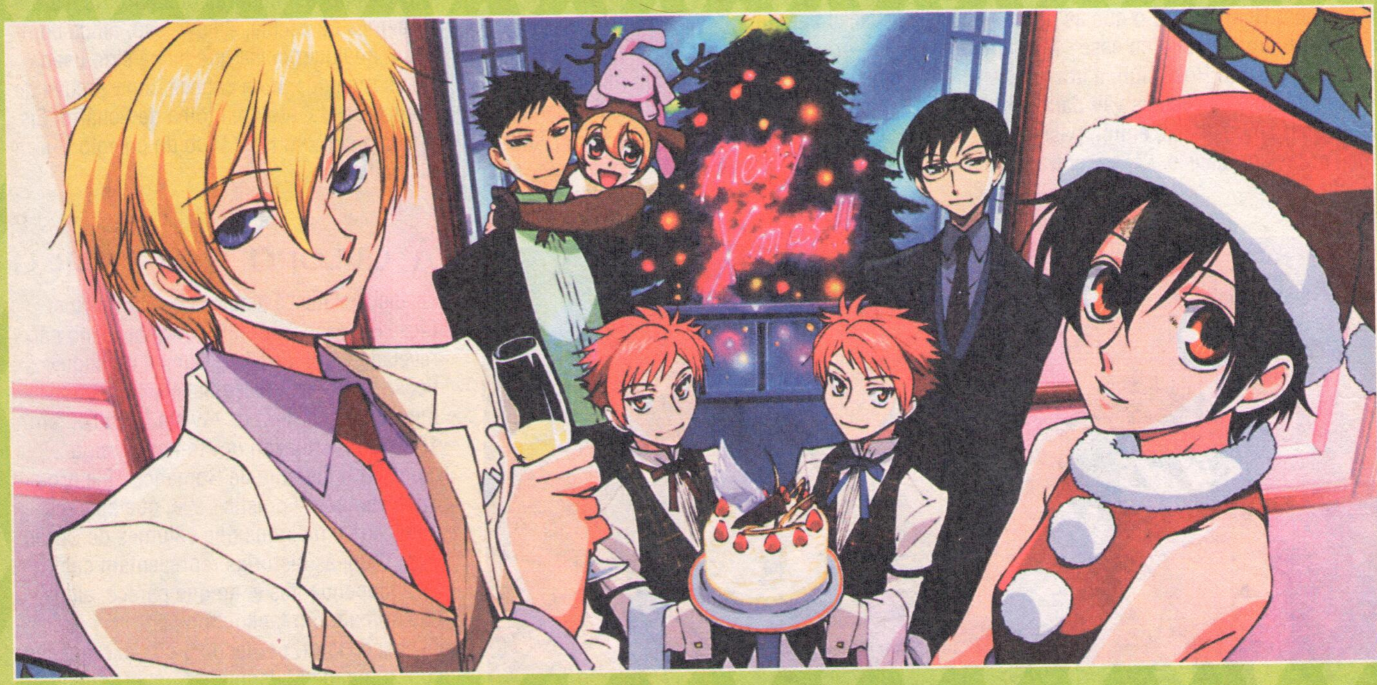
Bisco Hatori é a autora de Ouran Host Club. Ela nasceu em 30 de agosto, ano não revelado e é fã de Slam Dunk e do shoujo de ficção científica Please Save My Earth. Iniciou sua carreira na revista LaLa DX, em 1999 com Ishunkan no Romance, algo como "Um Instante de Romance". Ela produziu também Egoistic Love, que aparece publicada em alguns dos volumes de Ouran Host Club, as histórias representam capítulos independentes e, ao que parece, ainda não somam um tankoubon.

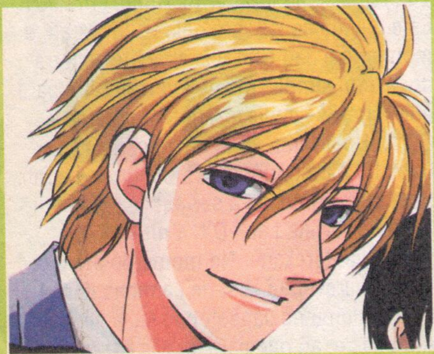
Bisco Hatori começou a chamar atenção com o mangá Millennium Snow (Sennen no Yuki) que saiu na Hana To Yume, em 2001. Este mangá conta com dois volumes até o momento e não está oficialmente encerrado, ele foi simplesmente interrompido para que Hatori se dedicasse integralmente a Ouran Host Club, série que mostrou seu trabalho para o mundo. O mangá de Ouran Host Club começou a ser publicado em 2003 na revista LaLa DX, a mesma que publicava Karekano. No momento em que estou escrevendo, a série caminha para seu nono volume no Japão onde suas vendas são boas e, ao que parece, não faz feio nos outros países onde é publicada, como EUA, Alemanha e Espanha. O sucesso cresceu ainda mais com o início da série animada em abril deste ano (2006), fazendo com que o volume 8 vendesse mais que o super-hit Nana, naquele mês.

Ouran é uma comédia meio histérica e de lances muito rápidos. A mais próxima comparação que eu poderia fazer para os fãs brasileiros seria com Ranma 1/2; a diferença é que, pelo menos até o momento, Bisco Hatori ainda não começou a se repetir. Para mim, mais do que as boas piadas, o grande trunfo do mangá é o domínio que a autora tem da narrativa visual. Ela sabe contar suas histórias muito bem, juntando imagens dinâmicas, recursos visuais já conhecidos dos leitores e uma narrativa cinematográfica bem elaborada, tudo isso com um timing perfeito. Essas qualidades são o que mascaram um pouco o único ponto fraco da série: a arte deficiente.



Sim, a Bisco Hatori tem muito a melhorar ainda, seus perfis são um pouco desajustados, em alguns quadros os corpos parecem desproporcionais. No entanto, não tomem esses dados como sinônimo de que ela é uma má desenhista; longe disso, ela somente é uma artista em aperfeiçoamento e, dependendo do sucesso poderá trabalhar muito e consertar aquilo que ainda se encontra fora do lugar. Aliás, é melhor um mangá com uma arte mediana para boa, mas que se sustenta bem na somatória da narrativa visual, roteiro e personagens interessantes, do que um exercício narcisista de imagens bonitas, grandes cenários e nada para dizer. Esta é a vantagem, a não ser que a história fique longa demais, ninguém vai largar Ouran pela metade porque perdeu a paciência. Divertimento garantido, com direito a muitas risadas.





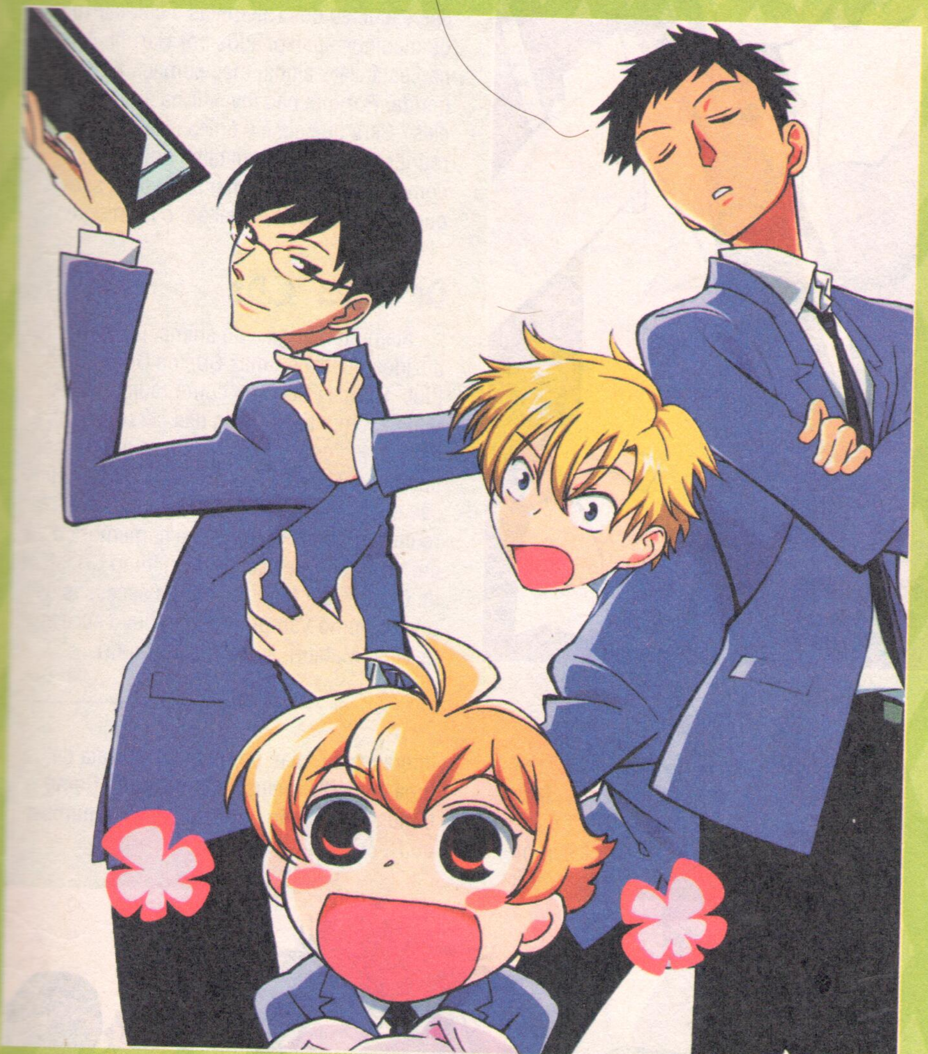
O animê

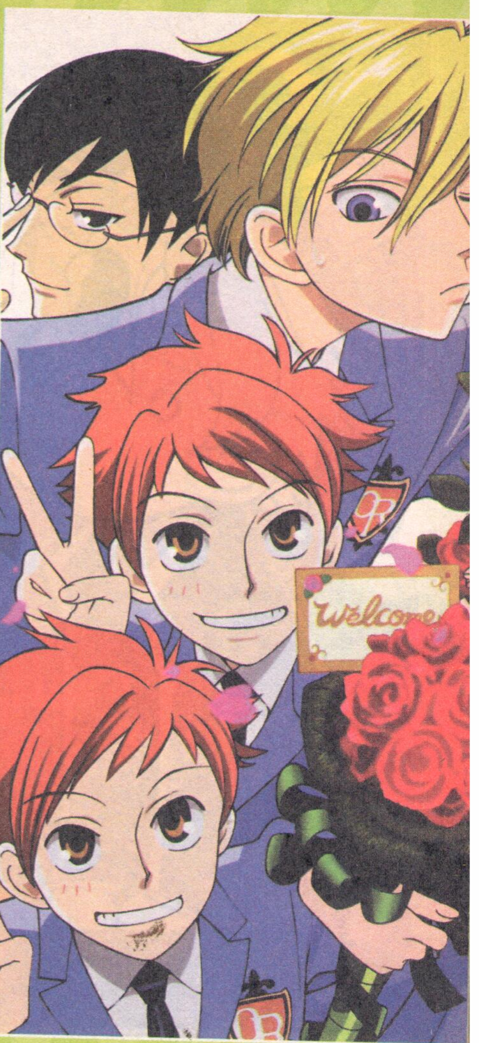
O primeiro episódio do aguardado animê de Ouran Host Club foi ao ar em 4 de abril de 2006 e, no momento em que escrevo esta matéria, encontra-se no capítulo 16. O diretor-geral da série animada é Takuya Igarashi, que tem no currículo a série Ashita no Nadja, exibida pelo Cartoon Network. Mas o que o animê traz de interessante em relação ao mangá? Digamos que as boas qualidades da obra de Bisco Hatori foram potencializadas. Assim, tivemos um primeiro capítulo com uma animação nota 10, character design bonito, metáforas visuais criativas e uma narrativa acelerada. Ao contrário do que normalmente acontece nas séries de TV, a qualidade da animação não caiu nos episódios seguintes e as boas idéias continuam sendo exploradas.

Eu já conhecia o mangá, mas foi por causa do animê que dei uma segunda chance à série, mas é preciso dizer que as diferenças entre uma e outra versão são consideráveis. Há mais humor no animê, algumas passagens foram mudadas, e outras tiveram sua participação ampliada. O melhor exemplo é o caso de Renge, que no mangá tem uma participação pequena, mas no animê é responsável por momentos de humor nonsense impagáveis. Suas aparições são sempre "em grande estilo" e lançam "luz" sobre alguma questão otaku relevante.

Claro que uma das características do mangá pode se tornar um defeito no animê. Em Ouran Host Club não existe uma linha de histórias a ser seguida, não se investe muito no desenvolvimento dos personagens. Isso dentro do mangá, que tem a possibilidade de durar umas duas dezenas de volumes – média dos sucessos shoujo do momento – pode ser sanado com o tempo, mas em uma série de 26 episódios, pode sugerir à audiência que a história "não está andando".

De fato, se você assiste ao episódio 1, pode assistir a qualquer um dos outros sem se preocupar muito com a seqüência, até porque são raras as referências ao que veio antes. Disse raras, não inexistentes. Em todo caso, não há, portanto, uma preocupação com princípio-meio-fim, e cada episódio do animê até o momento acompanha quase fielmente um único capítulo do mangá. O que teremos no final da série? Se não quiserem dar um desfecho forçado, muito provavelmente teremos uma amostra grátis do mangá, um incentivo para voltar à série original, como foi com Karekano. Um dos pontos altos do animê é a sua simpática e animada abertura. A animação é muito boa e as personagens estão bem caracterizadas em um estilo que se aproxima um pouco do SD que é usado pela autora no mangá. A música de abertura Sakura Kiss de Chieko Kawabe casou bem com a idéia. Já o encerramento conta com imagens paradas feitas especialmente pela autora do mangá e traz como tema a música Shissou do grupo Last Alliance.



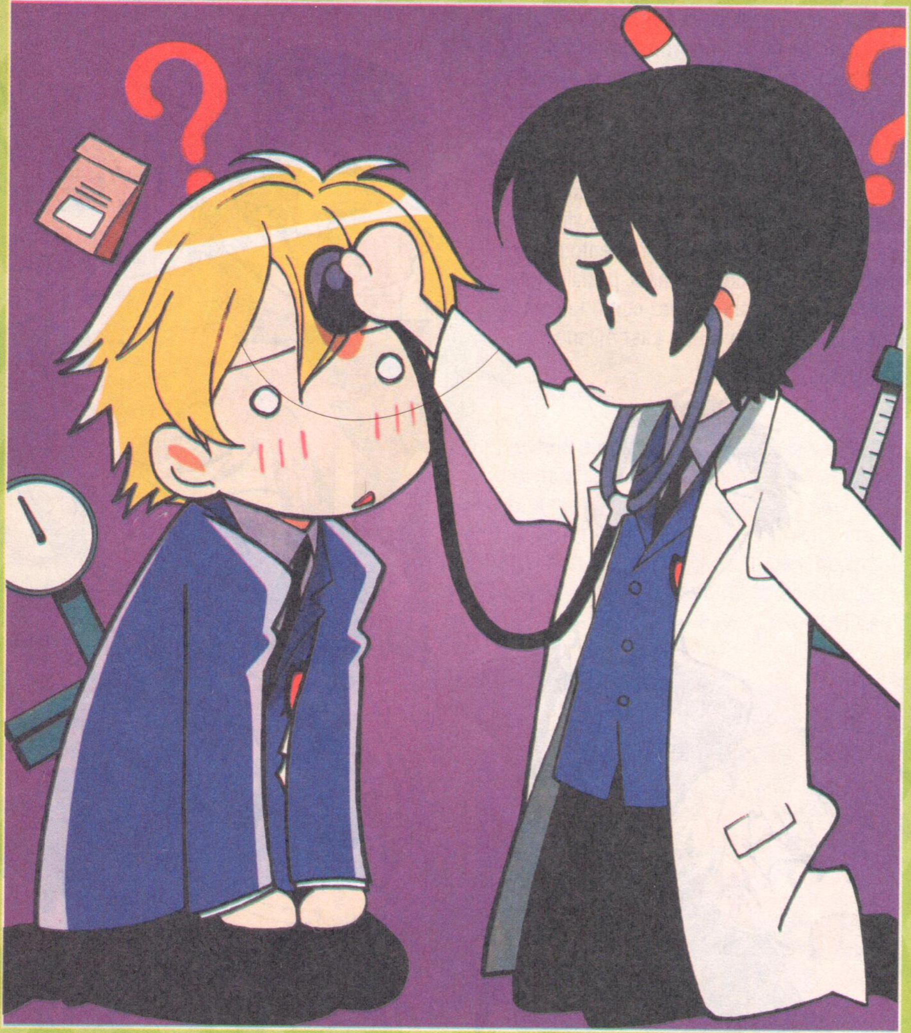


Referências Culturais

Ouran Host Club traz muitas referências culturais, sejam as clássicas ou à cultura otaku. Antes que alguém se assuste achando que a série não é para você, peço que se acalme, é possível curtir Ouran sem ter conhecimentos profundos do período Heian (794-1185 d.C.) ou sobre os clichês recorrentes no universo yaoi. Você pode ler ou assistir à série em dois níveis, curtindo a comédia em si ou se deliciando com as referências. E ainda, claro, você pode aprender alguma coisa no processo. Aliás, acredito que a gente aprenda muito com animê e mangá. A edição americana de Ouran Host Club não é muito pródiga em notas, mas o animê, em especial quando legendado pelos fãs, é de uma grande riqueza. Ninguém se perde, a não ser com o excesso de legendas.

Em Ouran Host Club, as referências mais constantes são ao universo otaku, mais precisamente ao universo das otome, que são as meninas e mulheres japonesas fanáticas por animê e mangá. E qual o gênero que elas parecem curtir mais? Yaoi/BL, claro! Antes que alguém comece a desistir da série, aviso que não há nada de yaoi em Ouran, há, sim, uma série de piadas referenciais. Por exemplo, os gêmeos fingem que têm um romance entre si para agradar às clientes, ao passo que Mori e Honey são o seme e o uke perfeitos, na cabeça das meninas.

Há também referências a outras séries de animê e mangá, como Slam Dunk, uma das favoritas da autora, ou a Maria-Sama Ga Miteru que já teve matéria aqui na Neo Tokyo. A brincadeira com Marimite foi feita a partir do teatro Takarazuka, que é formado somente por mulheres no Japão e encena desde peças clássicas até espetáculos baseados em mangás de sucesso, como A Rosa de Versalhes (aguardem matéria, um dia ela virá). Tudo começa com a interferência das meninas do Zuka Club, que pertence à tradicional Academia Lobélia para moças nos assuntos do Host Club. Essa escola de elite é absolutamente inspirada na Lílian Jogakuen, e no episódio brinca-se o tempo todo com as referências ao universo yuri, afinal, a escola onde garotos não entram é um santuário feminino e as meninas do Zuka Club batem o olho clínico em Haruhi e sacam imediatamente que ela é uma garota se passando por garoto e, portanto, com muito talento para integrar sua trupe teatral.



A aparição de Renge também é cheia de referências e, além de fanática por yaoi, ela jogava o date sim Ukidoki Memorial que tinha uma personagem idêntica a um dos meninos do Host Club. Ukidoki Memorial é uma referência direta ao jogo real Tokimeki Memorial: Girl's Side, a versão para garotas do tradicional jogo Tokimeki Memorial que resultou em mangá e série de TV. De repente, com um empurrão de Ouran Host Club, o Tokimeki Memorial para garotas também poderá ganhar um animê.

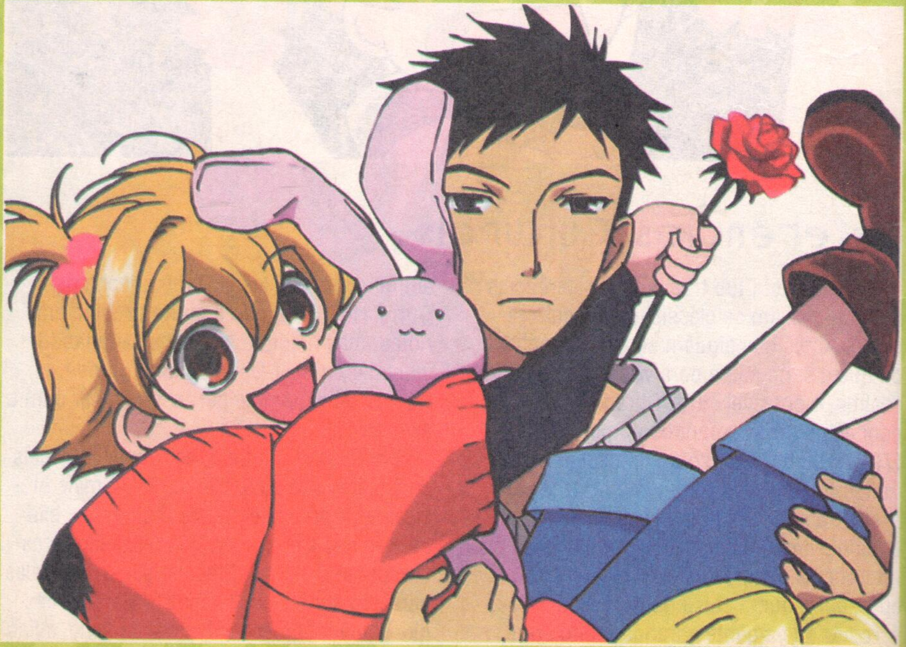
Talvez o único defeito real do animê, fruto das escolhas dos roteiristas é colocar todos os meninos apaixonados por Haruhi. A coisa não está clara ainda, mas começa a ser sugerida. Por que não investir na amizade entre eles? Será que ela é a única mulher do mundo? Enfim, esse detalhe pode, sim, comprometer o fechamento de uma série que tem sido muito legal até o momento.

Drama CDs

Além do mangá e do animê, já foram produzidos quatro dramas CDs de Ouran Host Club. Dramas CDs são como radionovelas, temos somente as vozes das personagens e parece que os japoneses curtem muito esse tipo de coisa. Três dos dramas CDs de Ouran são solo, já o quarto é uma produção que reúne várias séries da Lala e comemora o 29º aniversário da revista. Neste último CD, além de Ouran Host Club, há outros sucessos da revista como Vampire Knight, novo sucesso de Hino Matsuri, autora de Merupuri.

Millennium Snow também no Ocidente

Um dos indícios do sucesso de Ouran Host Club também nos EUA é que a série Millenium Snow foi licenciada em julho pela VIZ. O mangá, que é bem curtinho, vai sair pelo selo Shoujo Beat, a coletânea de shoujo mangá da editora. Millennium Snow é uma história bem diferente de Ouran e gira em torno do drama da eternidade, visto a partir dos olhos de uma menina com uma doença terminal e de um vampiro. A história é mais ou menos assim: Chiyuki é uma colegial que sofre de uma grave doença de coração. Sua vida sempre está por um fio, o que não é agradável para ninguém. Numa noite ela encontra Touya, um vampiro com o problema inverso, ele deve viver por mil anos. De acordo com a tradição – e vocês sabem que existem vampiros para todos os gostos – ele precisa escolher uma companhia para a sua jornada, alguém que ceda seu sangue e viva o milênio ao seu lado. Só que o vampiro, atormentado, se recusa a dividir sua maldição com alguém. Já a moça, fica fascinada com a possibilidade de viver por mil anos e quer convencê-lo a mordê-la. Talvez valha a pena dar uma olhada neste título, não somente porque o tema vampiro é sempre interessante, mas porque não se trata de uma comédia maluca como Ouran. Como bônus ainda virão Egoistic Love e Ishunkan no Romance.

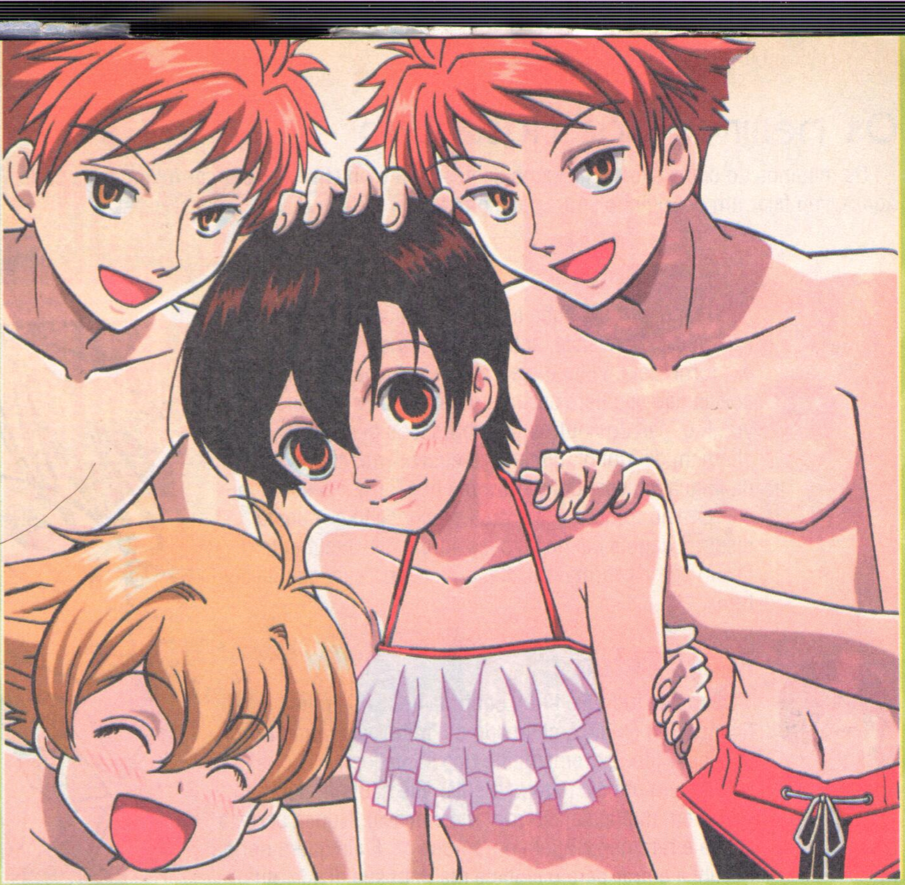


Uma heroína com personalidade

Certamente, as leitoras e leitores acostumados com o universo shoujo devem saber que heroínas travestidas são comuns nesse gênero de mangá desde a Princesa e o Cavaleiro.

À primeira vista, Haruhi Fujioka lembra um pouco outras protagonistas de séries que já tiveram matéria na Neo Tokyo, como Hanakimi (#1) e Utena (#5). Como não concordo muito que ela seja simplesmente uma repetição do que veio antes, decidi comentar a questão. O fundamental é que ela, a princípio, não se veste de rapaz, mas, sim, de uma forma assexuada e faz isso porque gosta, ou não porque se importa com aparências.

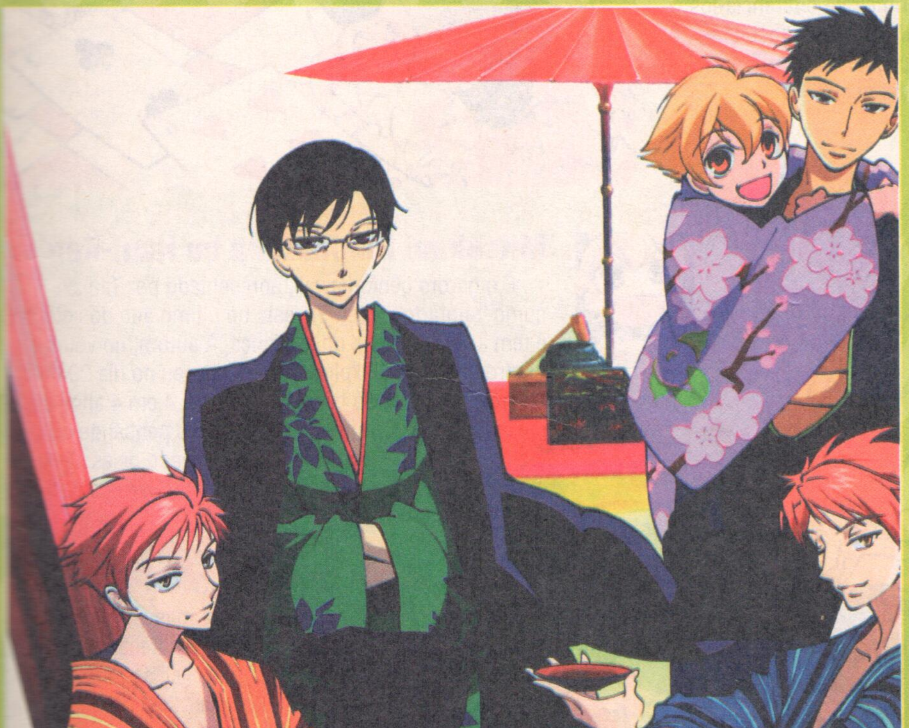
Haruhi é uma nerd e foi graças às suas notas que conseguiu vaga em Ouran. Seu cabelo é curto porque um vizinho peste colou chiclete nele pouco antes do início do ano letivo, mas a própria menina acredita ser muito mais cômodo mantê-lo assim. Haruhi não usava uniforme porque não pôde comprá-lo. É difícil acreditar que uma escola de elite aceitaria uma garota vestida de rapaz, mas Ouran é uma série cômica e já vimos isso ocorrer em outros mangás e animês. Por fim, nossa heroína entra para o Host Club, porque acredita que é interessante receber atenção das garotas e, por que não dizer, dos meninos do clube também.



Há gente teorizando – inclusive personagens da série – que a heroína pode ser lésbica. Eu diria que ela simplesmente prefere roupas confortáveis e, fora da escola, ela usa adereços "femininos". Ao contrário de outras personagens, e essa é a diferença básica, Haruhi não é forçada a ocupar um lugar que não é seu. Ela simplesmente é assim, como definem os meninos do clube: natural.

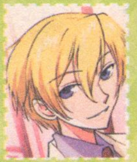
Obviamente, se olharmos a história da moça, pode-se chegar a conclusão de que seu hábito de travestir-se é de família, pois, seu pai, depois de ficar viúvo, voltou aos velhos hábitos e trabalha vestido de mulher em um Host Club. Só que o jeito "masculino" de Haruhi é escolha própria, pois, se dependesse do pai, ela andaria sempre cheia de laços, fitas e tudo o mais. O que eu quero dizer é que, ao contrário de muitas heroínas de mangá em situação semelhante, travestir-se não é um incômodo, e ela choca o apaixonado Tamaki ao usar, sem o mínimo pudor, o pronome "ore" para parecer mais masculina. Para o rapaz, ela deveria sempre usar "atashi" e assumir seu lado kawai.

Enfim, Haruhi é absolutamente desencanada e sincera. Esse, aliás, é seu trunfo. Ela é simples e despreza a ostentação dos colegas de escola. Claro que eles sempre podem fisgá-la pelo estômago, já que a menina adora comidas exóticas. Seu senso de humor pode ser muito afiado, em alguns momentos, também. No volume quatro a autora explica que a simplicidade de Haruhi é expressa até em seu nome, escrito em hiragana, em contraste com o dos meninos que vêm em pomposos kanjis. Estar escrito em hiragana fez com que os fãs ficassem em dúvida quanto ao significado do nome da moça já que muitas palavras em japonês são homófonas. Assim, no início era para ser "sol distante" e tornou-se, por conta da personalidade da moça, "dia de primavera".



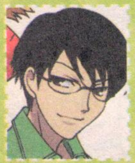
Os meninos dos Host Club

Os meninos do clube são clichês ambulantes com o objetivo de reforçar o humor da série, Agora, vou falar um pouquinho sobre cada um deles:



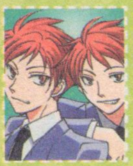
Tamaki Suoh

O fundador do clube e o mais requisitado entre os anfitriões. Narcisista, acha que o mundo deveria girar em torno dele. Volta e meia acaba percebendo que as coisas não são bem assim e mostra o seu lado "depressivo". É o "pai" dos outros membros e os gêmeos o chamam de "dono", que é algo equivalente ao "my lord" da língua inglesa. Cai de amores por Haruhi desde o início. É meio francês e já sofreu preconceito por conta disso. É dado a delírios e seus sonhos normalmente o fazem agir de forma ridícula, ou mais ridícula que de costume.



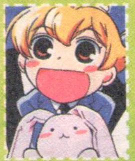
Kyoya Ohtori

Sabe de tudo, vê tudo, controla a vida de todos e as finanças do clube. É chamado de "mãe" pelos membros do Host Club. Extremamente rico e inteligente, sua família tem um exército particular. Ele não tem nenhum pudor em manipular, subornar e ameaçar. Nunca perde a calma e raramente altera o tom de voz. É ele quem obriga Haruhi a entrar para o clube e mantém sua dívida atualizada. Claro que tudo tem um tom de comédia. Com essa personalidade, talvez o sobrenome "Ohtori" seja em homenagem ao Akio de Shoujo Kakumei Utena.



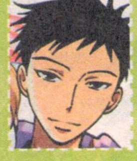
Kaoru e Hikaru Hitachiin

Gêmeos idênticos, eles atiçam a imaginação das garotas com suas tiradas yaoi. Até entrarem para o Host Club, viviam num mundo à parte. Eles gostam de Haruhi, pois a moça fala o que pensa e foi a primeira a diferenciá-los e se consideram seus melhores amigos. São absolutamente terríveis e dados a pregar peças. Tratam Tamaki com profundo respeito. Ou seria deboche?



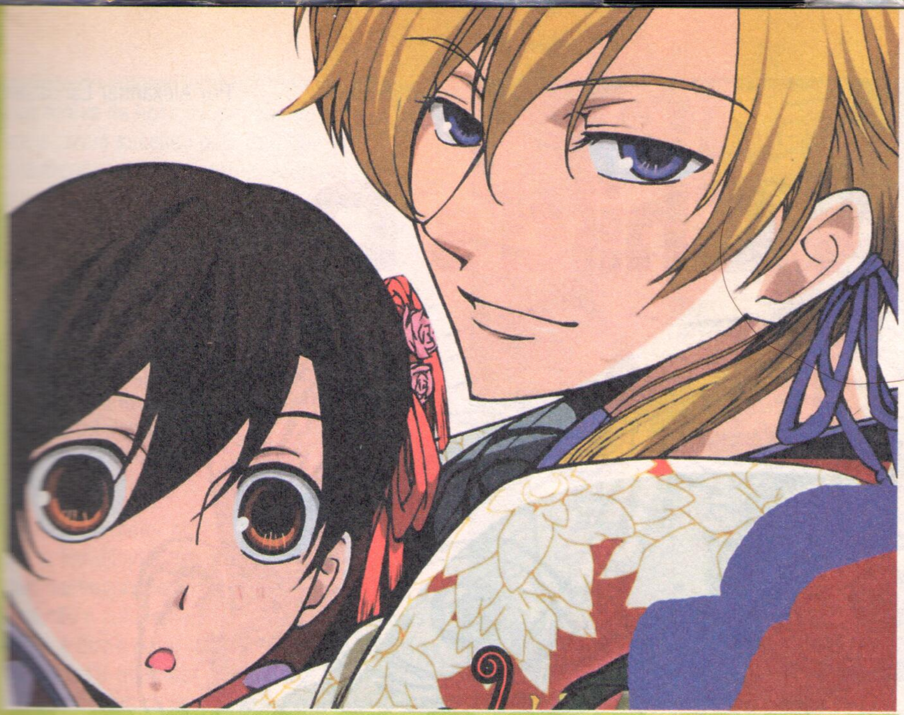
Mitsukuni Haninozuka ou Hani-Kun

É o garoto gênio-kawaii, apresentado por Tamaki como "shota-loli type". Ele está no último ano do colegial e tem a aparência de uma criança. A autora, no volume quatro do mangá, explica que ele nasceu no dia 29 de fevereiro, e como só faz aniversário de 4 em 4 anos ele cresceria em um ritmo mais lento. E eu pensando que ele era uma criança mesmo. Enfim, é mimado pelas clientes e, via de regra, muito simpático e gentil. Carrega sempre um coelhinho de pelúcia.



Takashi Morinozuka ou Mori-Kun

Faz o tipo silencioso, alto, bonito, mas com cara de mau. Na verdade, traz dentro de si um coração de manteiga. É primo de Hani e seu servidor fiel, seguindo uma tradição de suas famílias. É difícil falar dele porque ele fala muito pouco de si mesmo; seus atos, ao contrário, mostram alguém sempre preocupado com o bem-estar dos outros. Seu jeito agrada às fãs e, de acordo com a autora, ele, junto com os gêmeos, é o personagem mais popular da série.



Renge

Sem ela o animê não teria tanta graça. Renge é uma otome, fanática por jogos de computador, mangás e animês, em especial yaoi, que vem da França para o Japão em busca do seu príncipe, Kyoya. Já os meninos do Host Club ficam surpresos ao ver seu primeiro "otaku de carne e osso". Renge decide levar a idéia do Host Club para seu colégio na França, mas volta frustrada porque no Ocidente as pessoas não são tão modernas. Então, vira manager do clube, ou assim se autoproclama. Através dela a autora brinca com todas as taras e clichês das meninas otakus.

Otomes

Otome é o feminino, na gíria japonesa, para otaku. Não tão conhecido, o termo otome quer dizer donzela, virgem, garota jovem, e, via de regra, é aplicado às fãs fanáticas de mangá, animês e games que compram compulsivamente, em especial artigos yaoi/BL. No distrito de Ikeburo, fica a "Otome Road" que é a versão feminina de Akihabara. Lá é possível encontrar as otomes e perceber que esse grupo é formado por mulheres de todas as idades, desde colegiais até mulheres de 40 anos, profissionais ou donas de casa.

O pronome EU

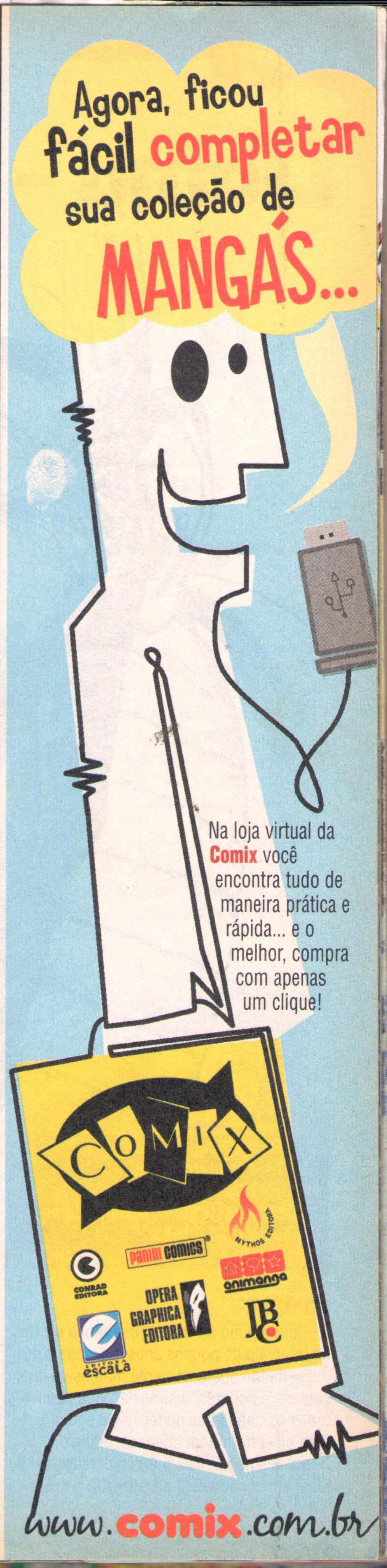
O pronome "Eu" em japonês pode ser dito de várias formas: "Washi" é usado por idosos; "watakushi" é neutro e formal; "atashi" é tipicamente infantil ou feminino; "watashi" é neutro; "boku" é masculino e usado por personagens tomboy de animê e mangá; já o "ore" é coisa de macho que quer mostrar que é macho. Em Hanakimi, por exemplo, a protagonista volta e meia tropeça e se denuncia pelo uso do "atashi". Deve haver outras variantes, mas meu conhecimento de japonês é muito limitado, fico por aqui.

Só para concluir

Gostou do Host Club? Acha que a série pode ser interessante? Então, não perca tempo, o animê ainda está no ar e o mangá está sendo publicado em vários países. Sempre é possível encontrar alguma coisa na Internet e também vale a pena escrever para as editoras nacionais. Na Espanha, por exemplo, é a Panini quem publica o mangá. Quem sabe Ouran não venha para o Brasil assim como veio Merupuri?

Links:

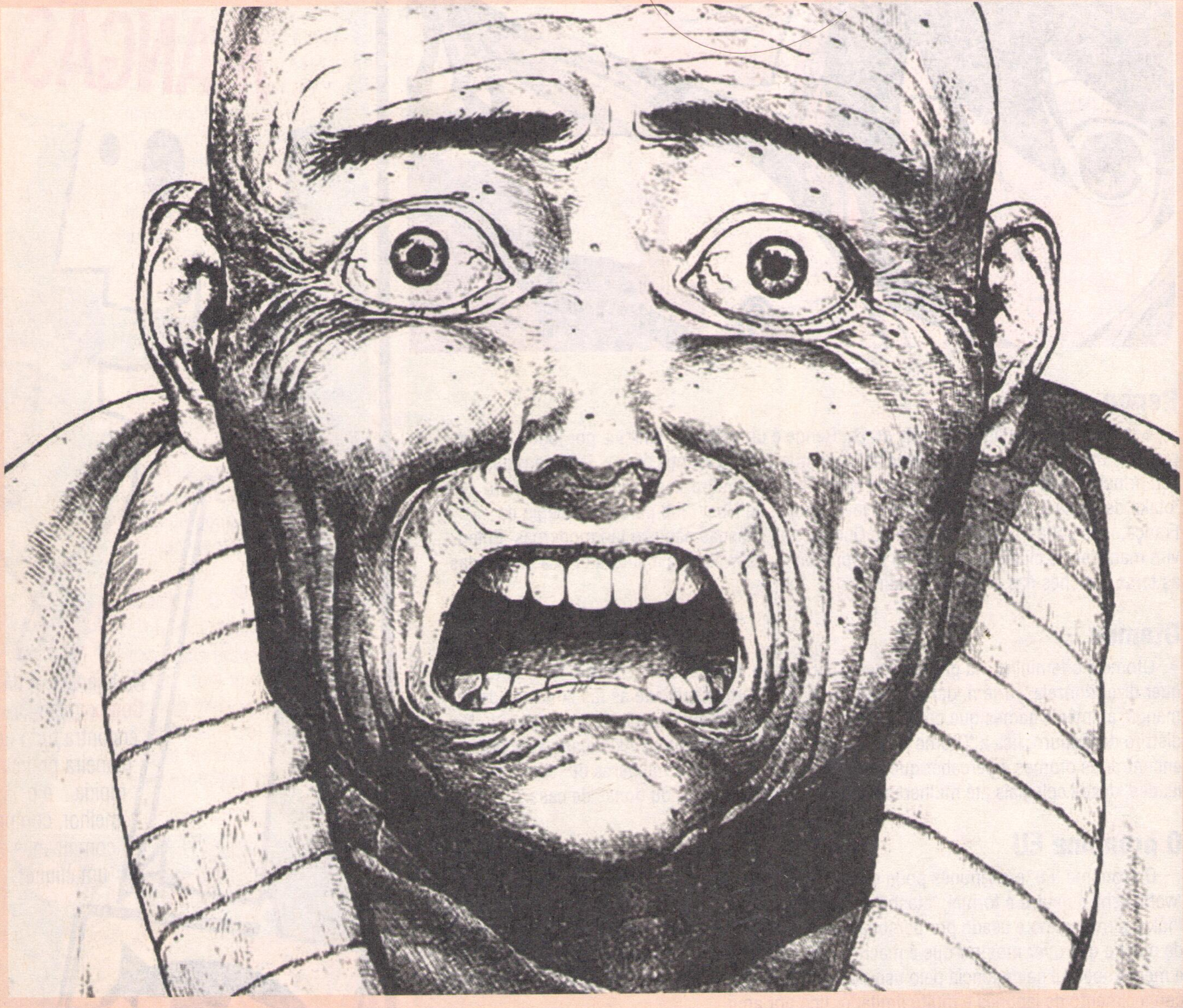
For Richer or Poorer: http://ouran.krysyuy.net (Inglês)
Entrevista de Bisco Hatori para a Lala:
www.hakusensha.co.jp/comicate/comi_no62/hatori/
Página Oficial do Mangá: www.hakusensha.co.jp/host_anime/
Página Oficial do Anime: www.ntv.co.jp/host/
Tokimeki Memorial Girl's Side: www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/first/ ■MT



Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

Por Alexander Lancaster

Domu - A Child's Dream



TÍTULO OrigiOnal: Domu
AUTOR: Katsuhiro Otomo
NÚMERO DE VOLUMES: 1
ANO DE PUBLICAÇÃO: serializada no Japão de 1980 a 1983
EDITORA: Dark Horse (na versão americana)

Sinopse:

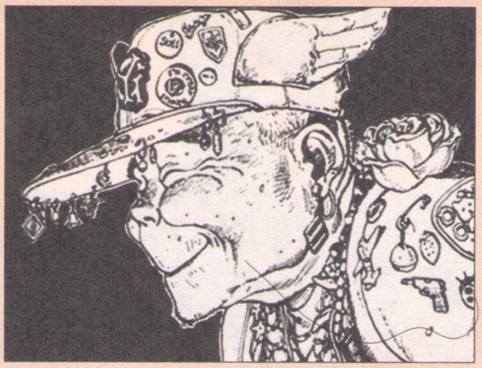
Condomínio sofre com estranhas mortes no intervalo de poucos anos e a culpa é de um velhinho aparentemente inofensivo que, com seus poderes, dispõe das vidas de todos os habitantes do local. No entanto, uma nova moradora chega ao edifício. Agora, ele não é mais o único paranormal do lugar e o cenário está pronto para o duelo...

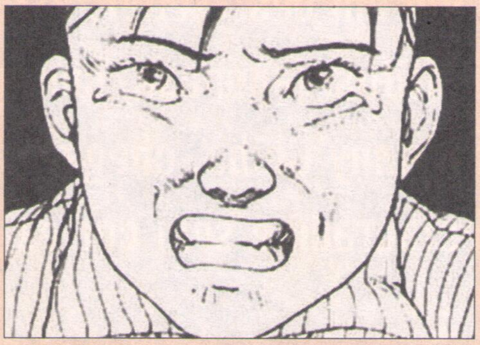
Resenha:

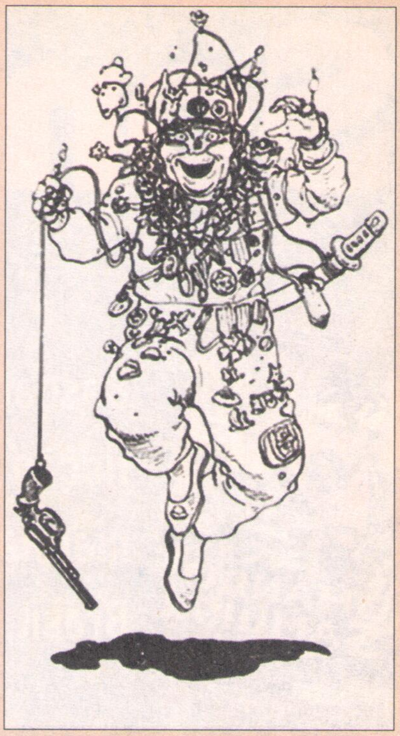
Consta que o escritor britânico John Le Carré tinha nas suas tramas um princípio básico que poderia ser resumido em uma simples frase: "Com 'O gato sentou no capacho', não temos nada; com 'O gato sentou no capacho do cão', temos uma história." Essa frase é a cara de Domu.

Domu tem uma trama simples que poderia ser resumida em duas ou três linhas do começo ao fim. A questão principal é o seu desenvolvimento, cujo ovo de Colombo é justamente o fato de que as pessoas que guiam o ponto de vista do leitor – notadamente os policiais que investigam as mortes misteriosas – estão completamente à parte de tudo o que está acontecendo. A trama não é com eles; só lhes resta arranhar um iceberg onde apenas o leitor, do banco dos passageiros, pode enxergar dentro do gelo. Nossos guias nessa viagem estão cegos aos fatos, só percebendo as conseqüências.

E os fatos repousam nas mãos de dois personagens que aparentemente estão à parte de tudo do ponto de vista dos adultos: um velho senil de comportamento infantil, birrento e mimado, e uma pequena menina, mais madura do que todos os adultos ao redor. Ambos com poderes que os colocam de igual para igual e, por conta de suas idades, tidos como inofensivos. A primeira metade do volume lembra muito os modernos filmes de horror japonês que mais e mais fazem sucesso pelo mundo. Acompanhamos as mortes, acompanhamos a perplexidade da polícia ante o inexplicável, mas o segredo por trás de tudo não demora a ser exposto – para o leitor, e apenas para ele. De acordo com a filosofia de Le Carré, o velho é o cão, e o condomínio, cujos residentes são ignorantes quanto aos fatos, é o seu capacho. Logo chega uma menina nova ao condomínio e temos uma história. Afinal, o velho foi desafiado.







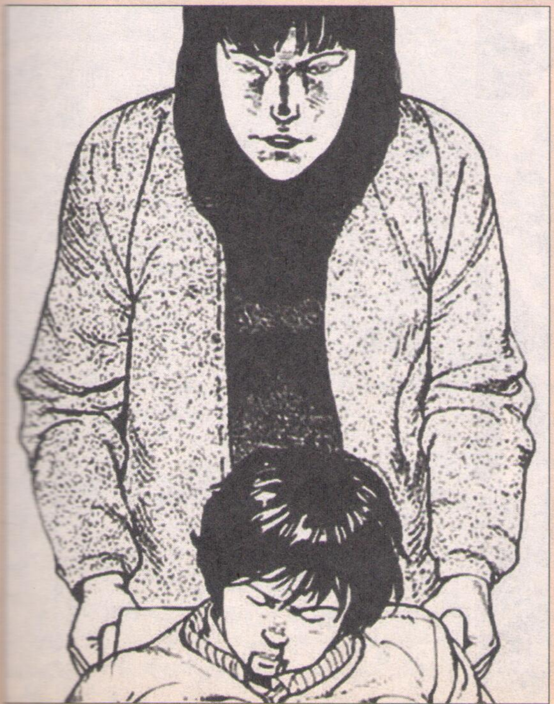
Simples?

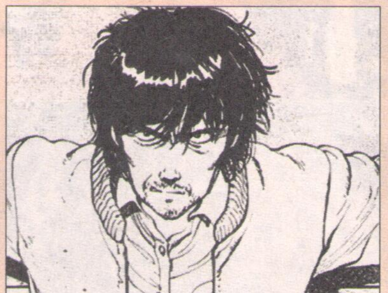
Talvez o maior problema de Domu resida nessa simplicidade: é que tudo poderia ter sido desenvolvido em menos de um volume e isso não é suficiente para cansar o leitor, mas o fato é que o autor precisa segurar a atenção do leitor até que tudo venha a explodir. Porque Katsuhiro Otomo sem fazer "bum" não é Katsuhiro Otomo, e as próprias normas do gênero de "mangá paranormal", tão popular nos anos 80 (quando a história foi originalmente publicada) – acabam exigindo isso. Quando as tragédias começam a pipocar em torno da menina, sabemos que o duelo é apenas uma questão de tempo – e esse tempo chega lá pelo meio do livro, quando temos um festival de ação, explosões, paranormais voadores e cenas de destruição em massa que nos lembram um pouco a desconexão entre a primeira e a segunda metade do roteiro de Steam Boy. Ambas as partes são muito bem executadas, mas fica um gosto de que elas foram meio que mal costuradas entre si. Nesse sentido, Domu serve como uma antevisão dos pontos fortes e fracos do trabalho vindouro do autor.

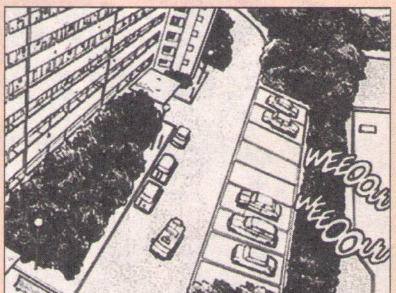
O final parece anticlimático, mas quem leu qualquer volume do Sandman de Neil Gaiman sabe que o anticlímax pode ser um recurso tão funcional como qualquer outro. E em Domu, ele é eficiente, voltando a lembrar os filmes de horror japonês – embora o final não seja exatamente infeliz.

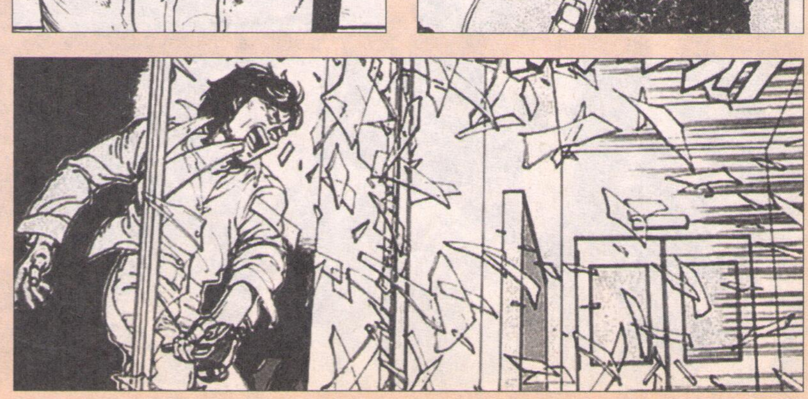
No cômputo geral, é uma boa história; Otomo é um autor que sabe o que faz e até acredito que a história mereceu os prêmios que recebeu, inclusive o Science Fiction Grand Prix Award, que é uma espécie de equivalente local aos famosos prêmios Nebula e Hugo da ficção científica americana; até hoje, essa foi a única história em quadrinhos a ganhar esse prêmio. Mas ela está longe de ser uma história brilhante que vá mexer para sempre com a percepção de quem a leu. No ano seguinte, Otomo faria uma história inesquecível, e todos sabem que depois de Akira, tudo seria diferente para a cultura do mangá e do animê como um todo.

Nesse sentido, Domu pode ser atraente e muito bem-feito, mas não passa de um mero tubo de ensaio para o que viria a seguir. E, no comparativo, fica valendo pela curiosidade. NT

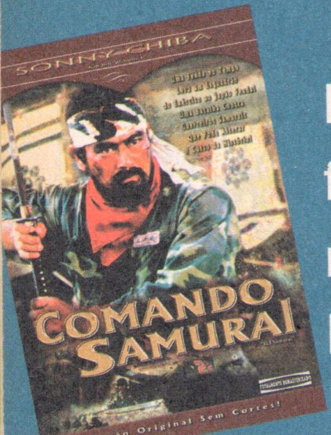






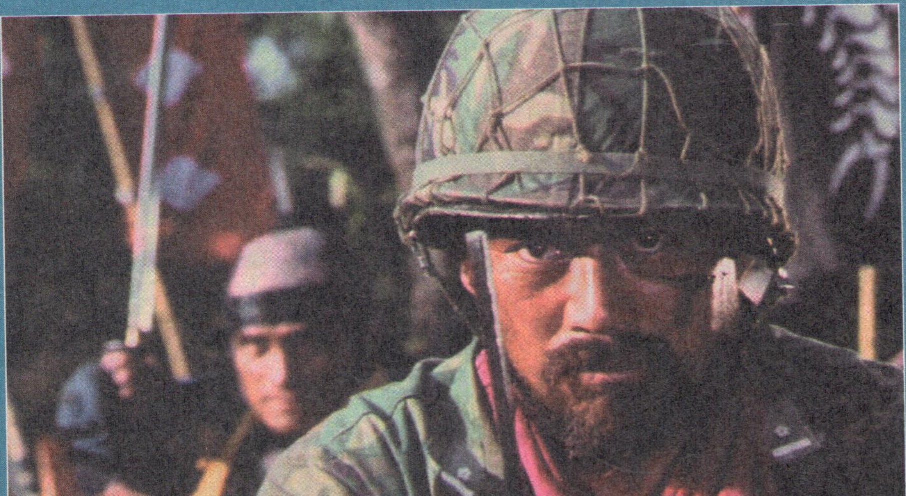


Sonny Chiba
em DVD



Baseado em um best-seller, este clássico da ficção científica japonesa, com o astro das artes marciais, Sonny Chiba, chega de surpresa em DVD no Brasil, restaurado e sem cortes

Por Otávio Moulin



Quem assistiu ao primeiro volume de Kill Bill ou ao recente Velozes e Furiosos: Desafio em Tóquio, poderia até pensar que Sonny Chiba é um mero coadjuvante desconhecido, sem saber que ele foi um dos maiores astros do cinema de ação na década de 70, rivalizando em popularidade até mesmo com Bruce Lee, principalmente graças à trilogia Street Fighter, que teve sua primeira parte como sendo o primeiro filme sem conteúdo pornográfico a ser proibido para menores de 18 anos nos EUA (devido a várias cenas violentas, com direito a fraturas expostas e testículos arrancados), e que, inclusive, foi exibido nos cinemas do Brasil (como Karatê Mortal) e lançado recentemente em DVD de banca.

Se nos EUA ele ganhou fama de astro cult de cinema de nicho, no Oriente ele realmente foi um astro de primeira grandeza que estrelou uma série de blockbusters e programas de televisão e, de quebra, ajudou a lançar a carreira de outros artistas através de uma associação de dublês chamada JAC - Japan Action Club (ver Box), responsável pelas cenas de ação da maioria dos filmes do período.

Enquanto a maior parte dos filmes com Chiba permanece inédita no Brasil (fora os tais DVDs de banca ou de promoção por menos de 10 reais com qualidade inferior), a China Vídeo colocou no mercado, para locação, um dos grandes clássicos do astro: Comando Samurai.

Baseado em um romance de Ryo Hanmura chamado Sengoku Jieitai, o filme mostra Chiba como o Tenente Iba, responsável por um destacamento da guarda nacional do Japão que foi criado no fim da 2ª Guerra Mundial e utilizado basicamente para exercícios militares, serviços humanitários e defesa civil. Durante um treinamento, o grupo é transportado por uma espécie de fenda temporal para 400 anos no passado, então os soldados, que até aquele instante nem imaginavam que poderiam entrar em combate, acabam em uma brutal guerra entre clãs de centenas de samurais. Este é o resultado de uma manobra ambiciosa de Iba, que planeja utilizar o poderio militar moderno (bem, de 1979, época em que o filme foi realizado) para se tornar o próximo Shogun.

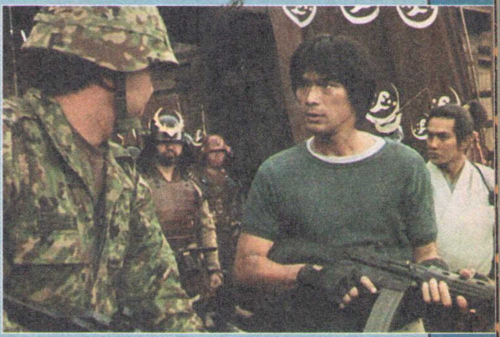
Produzido pelo magnata da mídia Hiroki Kadokawa (que participa do filme), Comando Samurai tem alguns efeitos já datados (como uso de algumas maquetes e efeitos de chroma key) que denunciam a época da produção, mas ainda resiste bem por ter excelentes seqüências de ação (em especial a do ataque ao castelo de helicóptero) e uma história extremamente interessante que até hoje rende variações, desde o cult de 1980 Nimitz – De Volta ao Inferno (onde um porta-aviões norte-americano voltava ao período da 2ª Guerra) até o terceiro filme para cinema das Tartarugas Ninja, além de uma série de mangá e um remake produzido em 2005 (ver box).

A cópia, além da ótima restauração, também traz outro atrativo: o filme é apresentado em sua versão integral, já que na década de 70 era de praxe alterar produções asiáticas com a desculpa de torná-las mais ocidentais (como se isso fosse possível ou lógico), cortando cenas, redublando diálogos e colocando novas músicas - hábito que ocasionalmente ainda ocorre, infelizmente. A versão "ocidental" de Comando Samurai (chamada TimeSlip) cortava cerca de 40 minutos de filme, enquanto uma outra versão para VHS lançada nos EUA durante os anos 80 chegou a ter 54 minutos cortados dos 139 minutos originais, dos quais cerca de um terço é uma gigantesca e sangrenta batalha campal.

Sengoku Jieitai 1549

Comando Samurai ganhou um remake no ano passado, chamado Sengoku Jieitai 1549 (ou Samurai Commando Mission 1549, em seu título internacional) com efeitos especiais de ponta sob direção de Masaaki Tezuka (que até então só havia assinado os últimos filmes do Godzilla antes do derradeiro Godzilla Final Wars) e estrelado por Yosuke Eguchi (do thriller Another Heaven) e Kyoka Suzuki (de Consumido pelo Ódio, ao lado de Takeshi Kitano).

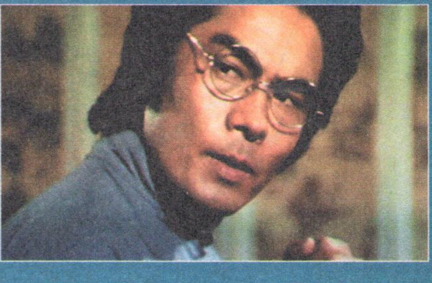
Diferente do original de 1979, que tem aquele charme setentista dos filmes de exploitation mais despojado, voltado aos dramas pessoais dos personagens e sem maiores preocupações com problemas de lógica (onde era legal matar qualquer um pela frente sem se preocupar com paradoxos ou coisas do tipo), o remake tenta tornar tudo mais "científico" para os tempos mais céticos em que vivemos, explicando o motivo da viagem no tempo, por exemplo, além de prestar mais atenção a detalhes de produção, sacrificando um pouco a ação. Não é inferior, apenas tem outro sabor. Deve ser lançado no Brasil em breve.

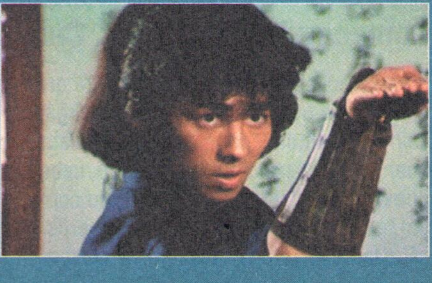


Japan Action Club

Como as cenas de ação são as responsáveis por boa parte do charme de Comando Samurai, é interessante falar um pouquinho sobre o grupo responsável por elas. Criada por Sonny Chiba em 1969, a JAC – Japan Action Club (hoje chamado JAE – Japan Action Enterprise) era uma escola/associação de dublês. Chiba é um atleta nato, praticante inclusive do Karatê Kyokushinkai do lendário Mas Oyama (que Chiba homenageou em uma trilogia de filmes), e viu que os atores japoneses com quem trabalhava não eram capazes de realizar cenas de ação convincentes, o que, mais cedo ou mais tarde, acabaria por afetar as próprias performances dos atores nas telas. Assim o JAC se tornou uma escola de astros de ação, onde o dublê seria capaz de atuar, cantar, dançar, ou seja, ser treinado para ser um artista completo.

O JAC lançou pelo menos três grandes astros da época, Yasuaki Kurata (que fez mais fama no cinema de Hong Kong, em vários filmes de kung-fu), Hiyouki "Henry" Sanada (que fez filmes de ação memoráveis entre os anos 70 e 80 como Shogun Ninja e é um respeitado ator dramático até hoje, com papéis no filme original de Ring e em O Último Samurai, com Tom Cruise) e Etsuko "Sue" Shiomi (que estrelou a série spin-off de Street Fighter, Sister Street Fighter e como Chiba, ainda participou de muitos seriados de TV). O JAC não se restringiu ao cinema e também criou cenas de ação para séries de Tokusatsu e até mesmo para jogos de videogame. Seu pioneirismo abriu caminho para que outros astros, como o próprio Kurata e Jackie Chan, criassem suas próprias associações.



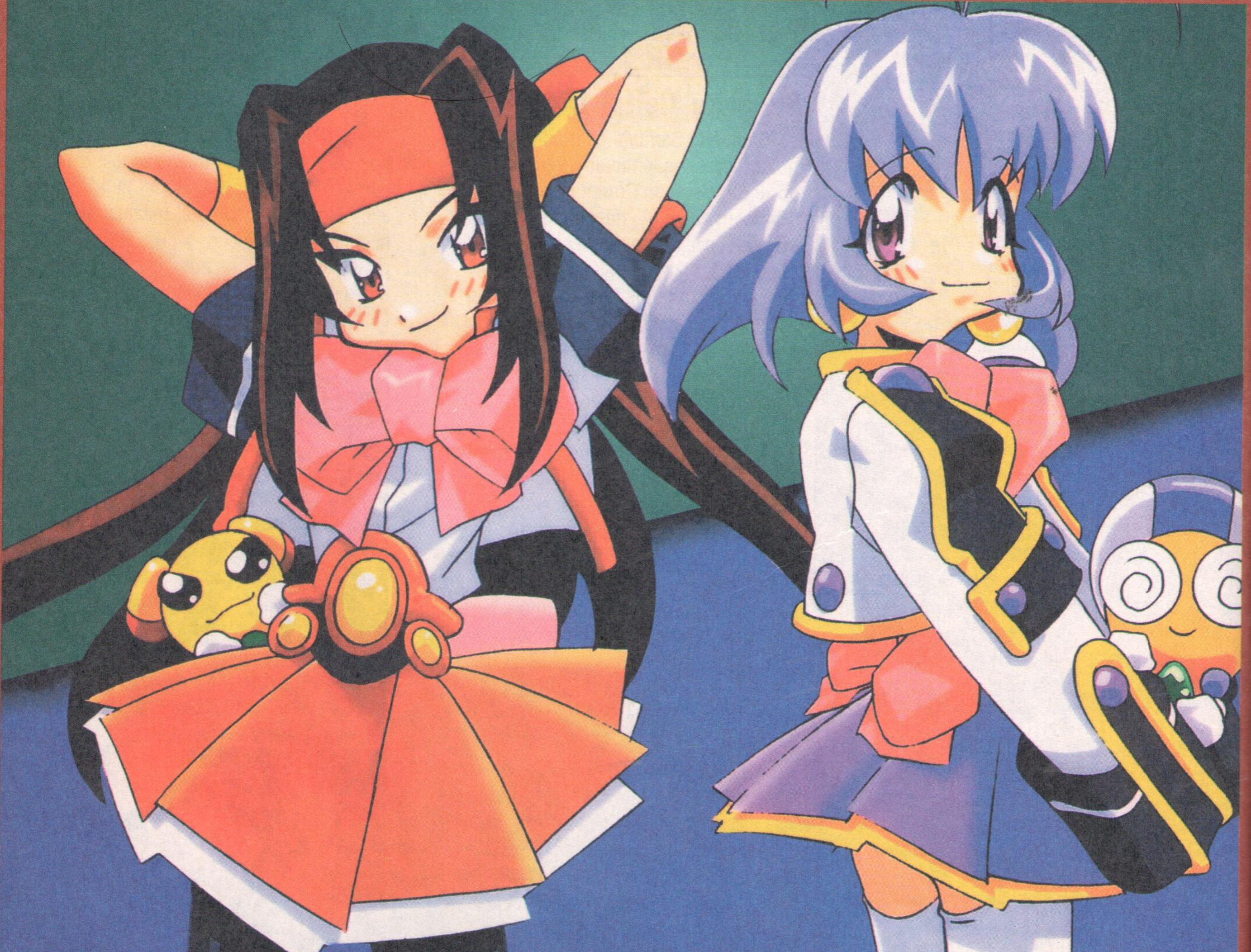


WOTAKU

Discussão sobre o real sentido dos otakus

Quando me foi proposto o tema de falar sobre os otakus, sobre o sentido da palavra e a forma como é usada no Japão, eu já imaginei que precisaria tomar cuidado. Esse é um dos grandes tabus do meio.

Por Fabio Satoshi Sakuda, F/X



Começando pelo (dã)... Começo!

Para novatos, otaku é uma palavra que denomina a tribo dos que curtem mangá, animês e cultura japonesa em geral. Para quem já tem certo aprofundamento, sabe que o termo otaku, no Japão, surgiu como um termo pejorativo para tarjar os nerds e, sabe também, que no Ocidente a interpretação japonesa foi ignorada. Brasileiros, americanos e europeus usam o termo "otaku" somente para se diferenciar, se dividir em um grupo tão peculiar quanto os dos trekkers, cinéfilos ou metaleiros.

Entre os fãs, existe uma grande polêmica para se denominar quem é um otaku ou não. Grupos de discussão e fóruns já foram bombardeados por quilométricas discussões sobre o tema, portanto, acho que é dispensável falar da validade ou não do uso de "otaku". Decidi falar um pouco sobre como a palavra e as pessoas a quem ela é atribuída vivem e vêem isso no Japão.

O Japão é um país muito conhecido por sua cultura rígida e cheia de padrões. Quem foge dos padrões é um estranho. Nas escolas primárias, por exemplo, uma mochila de cor diferente já pode ser a causa de um certo preconceito. O "ijime", a judiação, tão comum entre crianças de qualquer lugar do mundo, no Japão chega a níveis alarmantes, com freqüentes casos de acidentes graves e até assassinatos entre crianças. A linha que separa uma pessoa comum de uma aberração, aos olhos de uma criança japonesa, é muito tênue e isso é uma das principais causas de estresse em uma idade onde não deveria haver isso.

Não bastasse a aceitação social, os japoneses ainda têm de lidar com um rigoroso sistema escolar, outro tema muito debatido. A cobrança dos pais também é muito grande e ao tornarem-se adultos, as cobranças só pioram.

Talvez não apenas no Japão, mas a cultura japonesa valoriza muito o comum. As pessoas devem ser comuns, viver vidas simples, entrar em um bom colégio, numa boa faculdade, para então ter sua vaga garantida numa boa empresa, para poder se casar com uma boa esposa, ter bons filhos, comprar uma casa em prestações a perder de vista, pra então, envelhecer e passar os últimos dias sem saber direito o que fazer.

O termo não é usado apenas para fãs de animês e mangás...

A palavra otaku

Dessa supervalorização do comum vêm os problemas do preconceito com o diferente. O termo otaku surgiu como qualquer outra palavra pejorativa: para segregar alguma pessoa que gosta demais de alguma coisa. Foi o colunista Akio Nakamori, na revista Mangá Burikko, quem oficializou o termo. A revista, uma antologia especializada em Lolicon e Bishojo mangá, publicou em junho de 1983 o texto de Nakamori intitulado "Otaku no Kenkyu" (Estudos Sobre os Otakus), encarte especial do mangá "Tokyo Otona Club" (Clube Adulto de Tokyo), da citada Burikko. No texto, Nakamori cita os otakus como "aqueles garotos UjaUja Nekura (algo como pegajosos, bizarros, sombrios) que tanto aparecem às vistas nesse fim de século", se referindo aos fãs de Gundam, Patrulha Estelar e Cagliostro no Shiro, os animês em alta, na época.

Porém, popularmente, diz-se que o termo surgiu da forma como os fãs de mangá e animê se tratavam na época. Conhecidos no Japão por usar uma polidez desnecessária mesmo entre seus iguais, os otakus, em conversas casuais, como quando pedem opinião sobre certo animê, falariam "Otaku wa doo omoimasuka?" (Qual a opinião do senhor?). O termo otaku é mais uma das várias formas de se tratar a segunda pessoa de forma mais polida, mas que, em geral, não se usa em conversas casuais.

No Japão, até hoje, os otakus usam termos formais como uma espécie de brincadeira entre seus iguais, sendo que o atual é o termo -shi, usado após o sobrenome de uma pessoa. Esse termo é usado mais em documentos para tratar de qualquer pessoa do sexo masculino. Das chacotas com o estranho modo de se tratarem, teria vindo o uso de "otaku" para denominar os estranhos adoradores de animês.

Porém, antes da década de 80, os otakus tinham um outro nome. Eram chamados de "Byoki", literalmente, doença. Essa conotação negativa vinha do fato de muitos dos fãs de animês também serem adeptos do Lolicon (fetiche por garotas menores de idade) e outras perversões malvistas. Portanto, os otakus descendem de um termo ainda pior.

O termo se popularizou em 1989, num noticiário da TBS. A notícia falava sobre o assassino otaku Tsutomu Miyazaki que, no ano anterior, teria sido autor de quatro assassinatos. Sob uma visão geral do evento de quadrinhos Comic Market, o narrador teria dito "Vejam só! Aqui temos mais de 100 mil potenciais Tsutomu Miyazaki", numa cena de extremo preconceito, mas que acendeu uma discussão popular sobre os "otakus", antes vistos como inofensivos párias.

KOTOBUKIYA
Personagem de Genshiken na entrada de uma loja...

A generalização

Conhecendo a história dos mangás e animês no Japão, sabemos que isso foi, por muito tempo, uma das poucas diversões das crianças japonesas. Para as solitárias, então, talvez tenha sido a única opção de diversão, de escape do mundo que não as chamava para jogar bola e nem para brincar na rua.

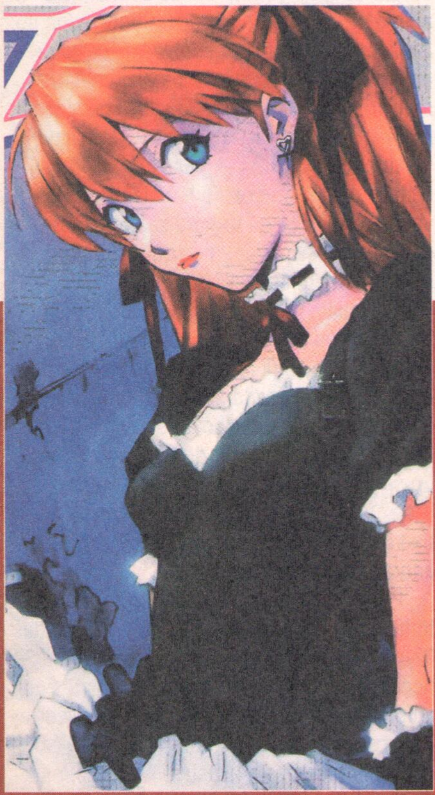
O otaku era a criança que só lia mangá, agia de maneira estranha e falava sozinha com suas fantasias. Ao contrário dos nerds, que usamos aqui para falar também dos inteligentes, otaku era sinônimo de pária. Negação nos esportes, zero à esquerda na escola e sem nenhum amigo, ser um otaku era literalmente ser o fundo do poço da sociedade.

Com o tempo, a generalização do termo também serviu pra suavizar seu significado. Aos poucos, passou-se a dar o nome otaku para qualquer pessoa que gostasse muito de determinado assunto, fosse esportes, filmes, roupas de grife, música etc. Também deixou de ser um termo tão pejorativo para ser somente um aumentativo de fã, uma espécie de nível superior de adoração.

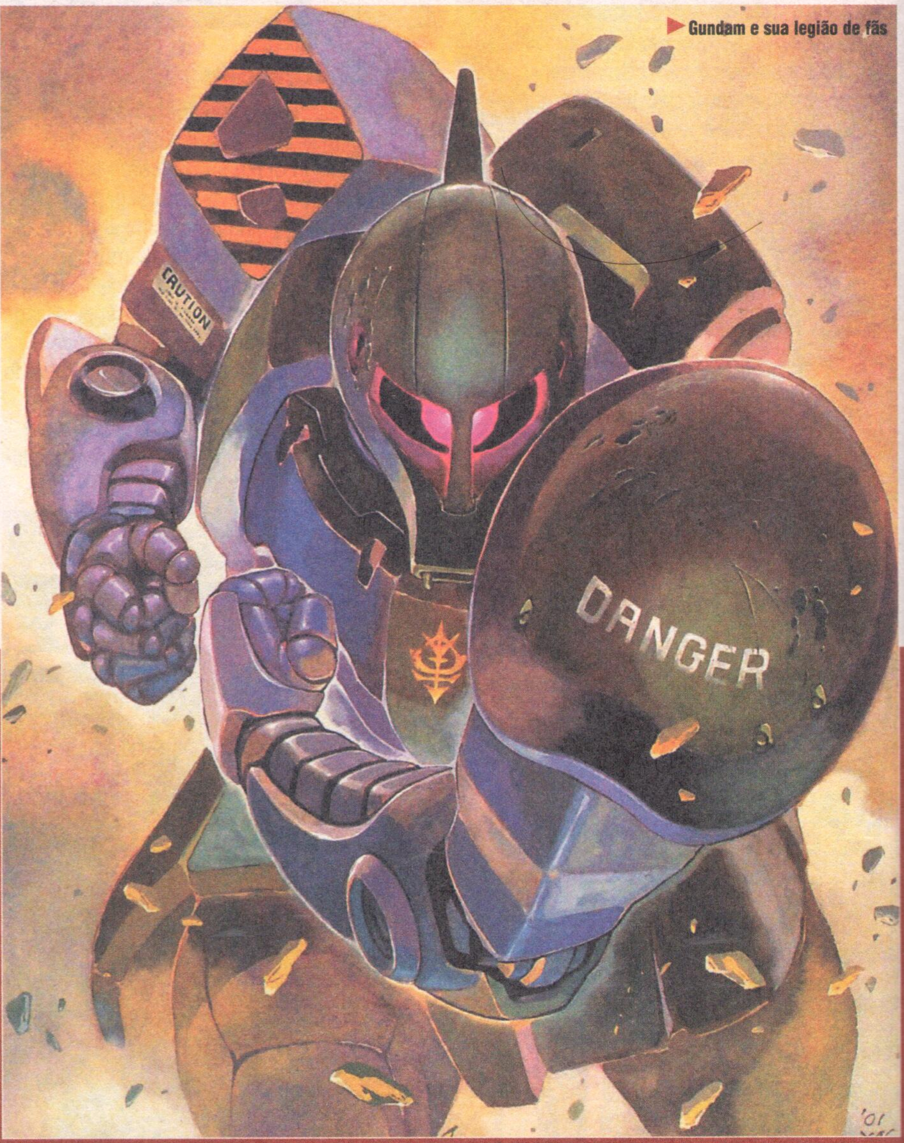
No Japão de hoje, podemos ver homens musculosos, garotas ou velhos sendo chamados de otaku, talvez porque, a cada dia, nós passamos mais e mais horas sozinhos. Qualquer pessoa que fique sozinha acaba arranjando um hobby, e se ficar muito tempo sozinha, esse hobby passa a se tornar cada vez mais importante, por ser um dos únicos meios de se alcançar algum prazer num mundo cada vez mais estressante.

Existem aqueles que assistem à Copa do Mundo sozinhos; garotas que fazem compras, se enchendo de bolsas caríssimas, sozinhas; bombados que passam a noite fazendo exercícios sozinhos. Mas essa solidão não é mais vista como negativa, é um retrato da sociedade, dos horários apertados, das agendas lotadas, da falta de tempo pra conhecer novas pessoas, pra rever amigos antigos. Por isso, ser otaku, hoje em dia, é visto como parte da vida de uma pessoa comum, que como qualquer outra, é ocupada demais para fazer aquela coisa simples que é passar o tempo acompanhado.

▶ Asuka versão Lolicon



▶ Gundam e sua legião de fãs



O wotaku

Mas isso não significa que o velho otaku, aquele anti-social, mal vestido e cheio de manias deixou de existir e se tornou normal. A ele foi atribuída uma nova denominação: agora é o "wotaku", ou somente "wota". No japonês, wotaku e otaku têm a mesma leitura, com uma pequena nuance. O -wo é usado apenas como preposição, mas algumas pessoas usam em nomes, como é o caso do personagem Kaworu, de Evangelion, para dar um toque de originalidade. Nesse caso, para separar os otakus comuns dos casos extremos.

E não é só a palavra que evolui com o tempo, o próprio otaku cresceu e mudou. Como não podia deixar de ser, o otaku se formou, teve tantas chances quanto a turma normal e muitos deles se tornaram empresários. Mesmo os que não tiveram tanta sorte, também entraram no mercado de trabalho e se tornaram um consumidor em potencial. Imaginem: solteiro, sem namorada, sem família para sustentar e uma paixão por um hobby. Não demorou para empresários perceberem o valor do mercado otaku.

Entre as lojas especializadas em cada coisinha que um otaku possa querer e os pontos de encontro de otakus, como são os maid cafés, os empreendedores viram uma mina de ouro. Existem gravadoras especializadas em otakus, produtoras de games, redes de restaurantes, editoras, tudo direcionado aos bolsos carentes dos otakus.

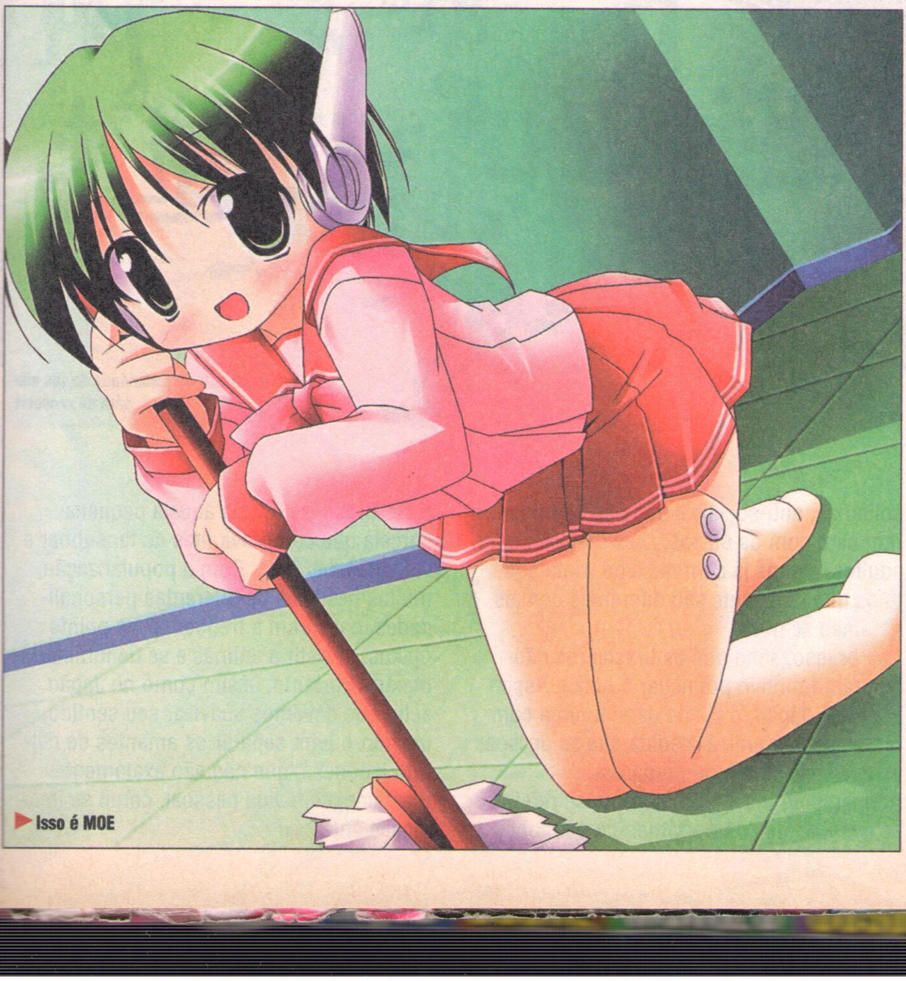
Akihabara

Akihabara, bairro eletrônico de Tóquio, se tornou o ponto de encontro dos otakus, mais ou menos a partir da década de 80. Curiosamente, isso coincide com o boom da cultura otaku, com a alta da vendagem de mangás, o início do mercado de OVAs e a popularização dos computadores. Com um bairro inteiro a sua disposição, os otakus começaram uma silenciosa e tímida revolução.

Antes de ser invadido por lojas de eletrônicos e pelos otakus, Akihabara era um bairro tradicional japonês. Por isso, o bairro é repleto de shotengais, galerias comerciais comuns em bairros antigos do Japão. As pequenas lojinhas de conserto apareceram nesses shotengais. Aos poucos, as pequenas lojinhas fizeram a fama de Akihabara e começaram a sair das estreitas galerias para ganhar prédios nas ruas principais. Os otakus passaram a invadir as lojas para conseguir as peças referentes aos seus hobbies e com eles vieram outras lojas. Os eletrônicos ainda são o foco do bairro, mas, aos poucos, lojas de estatuetas, mangás raros, gachapons, cosplay e outros interesses dos otakus passaram a tomar as ruas. Hoje, nos finais de semana, o trânsito caótico de Tóquio chega a parar na Chuo Dori, avenida principal de Akihabara, para um evento permanente: o encontro dos otakus.

A avenida de duas mãos, totalizando seis faixas de trânsito, é fechada por várias quadras na frente das lojas mais populares onde cosplayers posam para fotos, garotinhas vestidas de maid chamam qualquer um com mochila nas costas para seu café, vendedores com megafones e placas anunciam ofertas nas lojas mais afastadas da Chuo Dori. O evento segue até as sete da noite, quando a avenida é liberada para o trânsito, após passar o dia todo cheia de otakus conversando sobre seus animês favoritos e, pasmem, se socializando!

TSUKUMO
ドン・キホーテ
IN


▶ **Isso é MOE**

Sociedade otaku

Hoje, os otakus, excluídos da sociedade comum, criaram sua própria comunidade. O otaku expulso da sociedade aprendeu a se virar a ponto de não precisar se importar mais com o mundo "comum".

À medida que os otakus se juntavam, passou a surgir um sentimento de orgulho entre eles, como surge em qualquer tribo ou em qualquer minoria. O orgulho otaku é, basicamente, não ter vergonha de se vestir mal, de torrar seu dinheiro todo em brinquedos e de não precisar, necessariamente, de namorada. Afinal, o que os próprios personagens não satisfazem, os serviços de profissionais resolvem. Aliás, existem otakus de filmes pornô e até de profissionais do sexo.

Até mesmo a moda otaku ganhou certo destaque. Em referência aos B-Boys, o pessoal que curte hip-hop e cultura black em geral, surgiu o A-Boys, em alusão à moda de Akihabara. Bandanas, camisas xadrez, luvas com dedos cortados, estilo militar, calças altas e finas; são roupas e trajes que o pessoal de Akiba costuma vestir, quase como um uniforme.

Dentre os otakus, existe o termo "Moe", do kanji "Moe", que significa "mostrar sintomas". Mas sua origem veio de brincadeiras na internet. O termo original, "Moe Moe", vem do kanji "Moeru", que significa "queimar". Só que no computador, ao digitar "moe", o primeiro kanji que aparece na listagem é do original. Esse sentido errado se tornou uma espécie de charme, um código só dos otakus e logo sua nova grafia seria difundida. "Moe" é usado para expressar um sentimento de prazer, ou como adjetivo, para denominar as coisas que os otakus mais gostam.

Comic Market

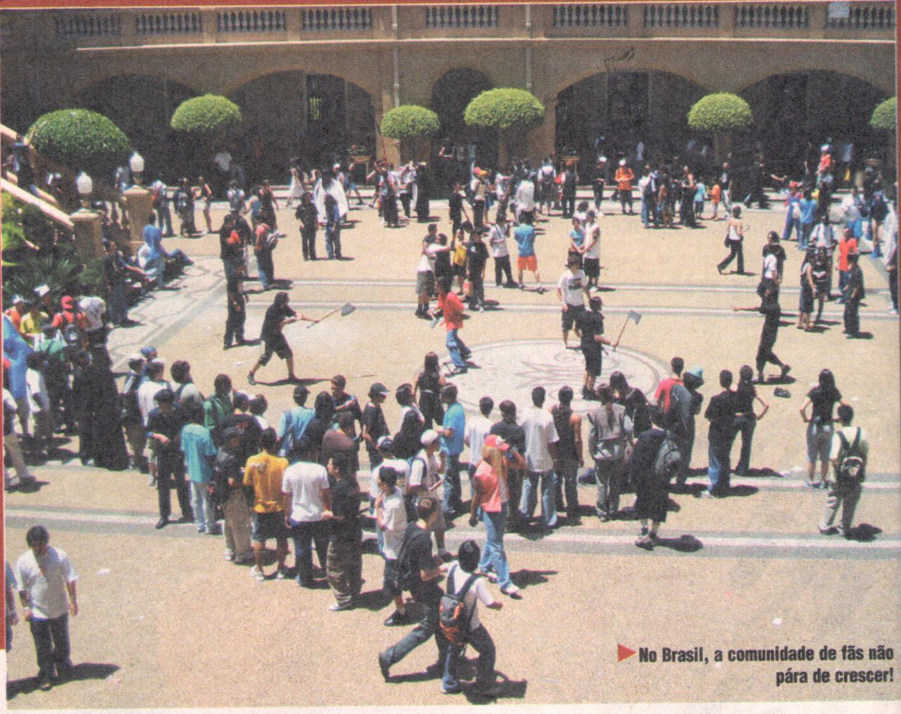
Na mídia

Existem vários filmes, animês e mangás que mostram o mundo otaku japonês. Densha Otoko, um livro baseado num fato real que foi documentado por um otaku em um fórum de internet, virou mania no Japão. Foram realizadas duas adaptações, uma para cinema e outra para TV. No cinema, o protagonista é um wotaku, sem o menor sinal de ter vida social, se esquivando até dos outros otakus de Akihabara. Na TV, ele já é um otaku, acompanhado de dois amigos, tão hardcore quanto ele. A série de TV ainda é interessante por mostrar várias pessoas solitárias a sua forma, otakus de seus jeitos particulares, escondidos sem tentar sair dessa situação.

Nos mangás, existe Genshiken, publicado na Afternoon. O mangá trata de um círculo universitário chamado Genshiken, uma abreviação para Clube dos Amantes da Cultura Atual. Na verdade, o clube é só o ponto de encontro de alguns otakus que não querem fazer nada, apenas querem assistir a animês e ler mangás. Existe o clube do mangá, do animê, dos games, mas ao mesmo tempo em que o Genshiken junta tudo isso, ele não faz nada do que se faz nos outros. O mangá mostra inclusive uma garota comum, em termos japoneses, Shibuya kei, em referência ao bairro descolado de Tóquio, antítese de Akihabara. Essa garota se apaixona por um otaku que, apesar da cara de bonitinho, é o mais hardcore de todos os outros do Genshiken e não demonstra a menor vergonha de ser assim. Tem também uma cosplayer, uma garota tímida que viveu por um tempo nos EUA e, por isso, tem uma idéia diferente dos otakus. Tem o otaku militar, que adora Gundam, ficção científica etc. O desenhista, que gosta de desenhar, mas que não quer realmente ser um mangaká. Aquele cara que curte cosplay e, apesar de não se vestir de acordo, adora fazer roupas para os outros e tirar fotos. E o otaku descolado, mistura de Shibuya com Akihabara. Enfim, é um desfile de típicos otakus, numa história de comédia de situações, sem as situações clichês dos mangás, como SD, piadas sexuais etc. É mais próximo de uma sitcom americana, como se fosse um Friends otaku.

Os políticos japoneses também têm colocado os olhos nos otakus. Os animês e mangás foram oficialmente admitidos como cultura de mídia, e assim, universidades e escolas técnicas passaram a dar cursos sobre o assunto, aumentando ainda mais a seriedade do mercado.

Solidão? Timidez? Isso não é uma regra...



No Brasil, a comunidade de fãs não pára de crescer!

Finalizando

Assim, o otaku acabou se tornando parte da sociedade, não se adaptando ao comum, mas fazendo a sociedade comum aceitá-los como uma parte necessária.

Mas ainda assim sobrou o wotaku. A diferença entre o wota e os otakus comuns é que o wota extrapola os limites. Eu diria que o otaku está nos limites do hobbie, é aquele que ainda leva sua vida, tem alguns amigos e no fim de semana vai a Akihabara. Entre os wotakus existem muitas mulheres, talvez tanto quanto homens, completamente solitárias, anti-sociais e que não se misturam nem com os otakus. Os wotakus são adultos, alguns já com mais de trinta anos, tipos que realmente são diferentes demais para não se notar.

Por isso, acho que os brasileiros não têm tanto motivo pra negar o otaku. Assim como no Japão, o termo ganhou uma compreensão diferente à medida que as pessoas as quais ele se referia mudaram. Antigamente, no Japão, o termo se referia às pessoas de comportamentos estranhos e, no Brasil, se referia àquela pequena parcela que comprava fitas de fansubber e vivia na Liberdade. Com a popularização, muitas pessoas, de diferentes personalidades, passaram a freqüentar os points otakus, assistir a animês e se denominar otakus. Portanto, assim como no Japão, acho que devemos suavizar seu sentido, usando-o para separar os amantes de cultura japonesa, que não são exatamente fanáticos, sem vida pessoal, como se imaginava antes.

11ª FEST COMIX

COMIX 20 ANOS DE FESTA!

2, 3, 4 E 5 DE NOVEMBRO
DAS 10 ÀS 18Hs.

NOVO LOCAL!!
COLÉGIO MARISTA
ARQUIDIOCESANO
R. DOMINGOS DE MORAIS, 2565
(METRÔ SANTA CRUZ)

INFORMAÇÕES:
(11) 3088-9116/3083-2142
FEST@COMIX.COM.BR

INGRESSOS:
MEIA-ENTRADA
R$ 3,00

OBA!

EBAAA!!

NÃO PERCA DE JEITO NENHUM

LANÇAMENTOS EXCLUSIVOS!!
COM DESCONTOS SUPER ESPECIAIS

OFERTAS A PARTIR DE R$ 1,00

DESCONTOS DE 20% A 60%

EVENTOS PARALELOS
SUPER CON & Anime PRO ESPECIAL

SUPER PROMOÇÃO DE QUADRINHOS

MAIS DE 200.000 REVISTAS EM OFERTA!

MANGÁS ★ ROCK ★ DVD's ★ TOYS ★ REVISTAS DE GAMES ★ TATTOO

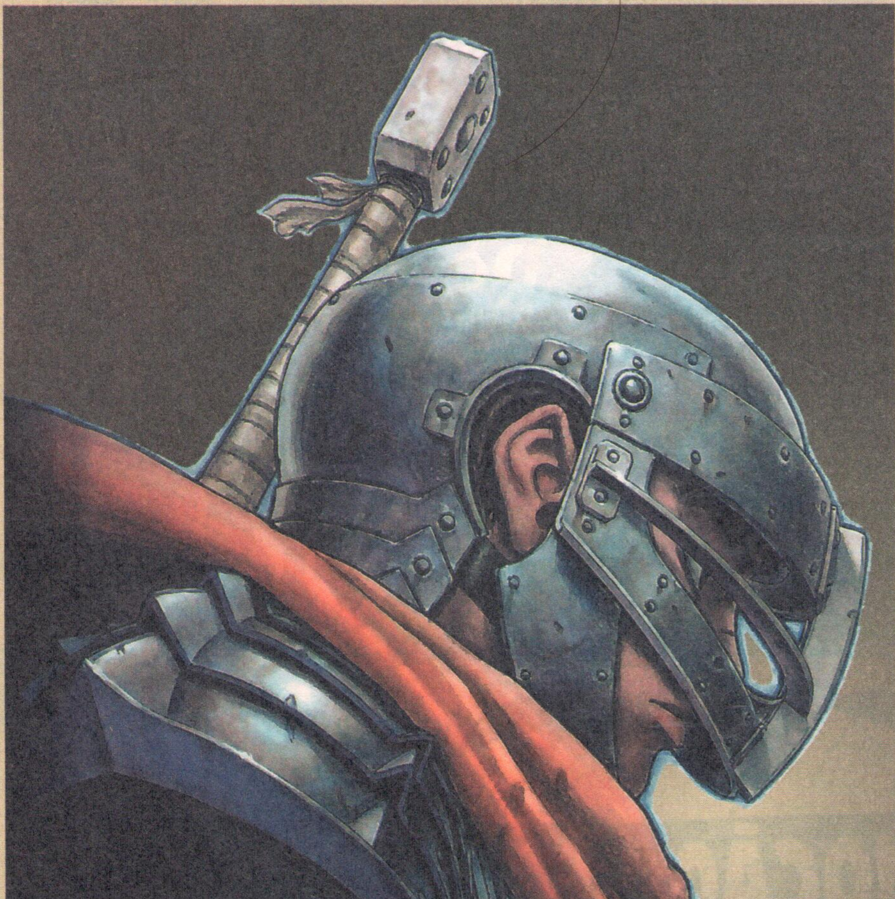
NUM FALA DE BOCA CHEIA, MULEQUE!

APOIO: HENSHIN! HERÓI ohaYO!

A guerra levada ao EXTREMO!

A palavra Berserk é usada para denominar os guerreiros indestrutíveis e implacáveis; a sua origem vem dos lendários Berserkers, guerreiros nórdicos que agiam com extrema violência e ferocidade nas batalhas.

Por Rodrigo A. Machado



Esse é o nome que Kentaro Miura escolheu para colocar em sua obra que está sendo publicada no Brasil pela editora Panini. No Japão, ela ainda está em andamento, atualmente no volume 29, mas o autor costuma fazer algumas pausas em seu trabalho o que é muito comum em algumas séries por lá.

Berserk é um título que chama a atenção devido à violência contida em suas páginas. Não são raras as cenas de degolação, homens partidos ao meio, globos oculares saltando para fora do crânio, sacrifícios e até crianças sendo mortas com espadas ou lanças atravessando seu corpo. Mas essa violência não é gratuita, pois tem uma importância muito grande ao descrever as batalhas ocorridas nos campos e também para mostrar o quão forte é o personagem principal Gatts (para se ter uma idéia, ele corta ao meio um cavaleiro junto com seu cavalo com um único golpe de espada). Afinal, o título é Berserk. A história apresenta além da violência, cenas de sexo, demônios e morte. No volume 5 nacional se pode ver uma cena onde homens e mulheres fazem sexo diante de uma estátua de um deus herege com cabeça de bode, uma cena bem forte e, logo em seguida, todas as pessoas são mortas e um ser sinistro com muitas bocas em seus tentáculos aparece com partes de um corpo feminino sendo mastigados por essas bocas. Por isso, a editora acertou em publicar o título lacrado em plástico com a censura de dezoito anos na capa. Mas não é só de violência e sexo que o mangá Berserk é constituído, existe uma temática por trás de tudo e ela envolve política, ambição, medo, sonhos e amor.

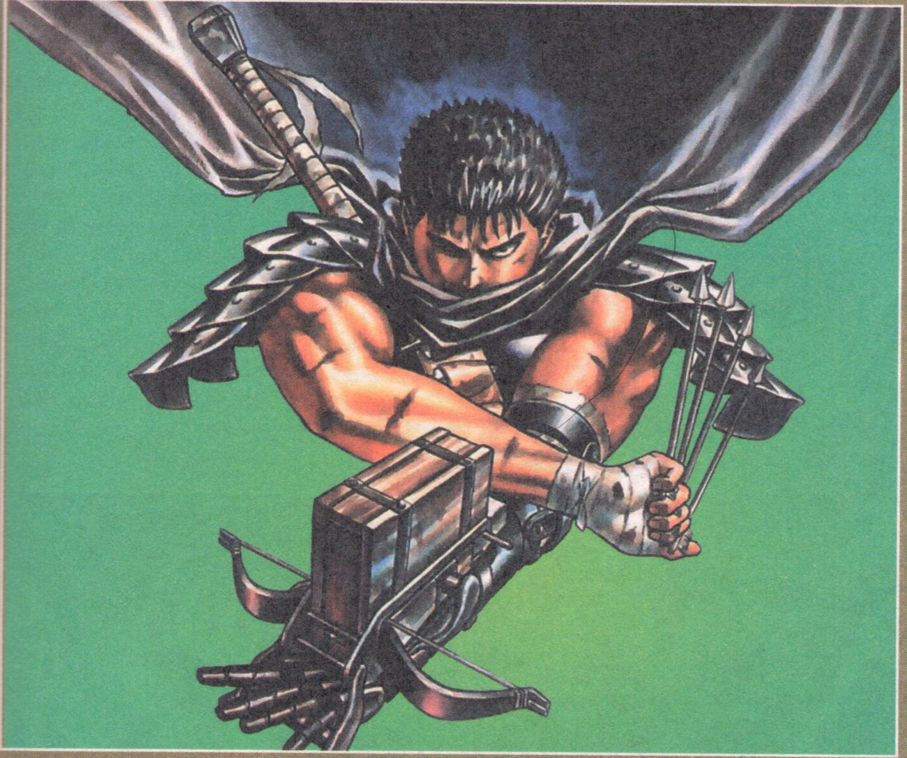
Tratando-se de ambição, Griffith é o personagem mais ambicioso do universo de Berserk. Tem como objetivo o crescimento de seu próprio reino e, para isso, não mede suas atitudes e nem liga para as conseqüências. Além disso, o autor explora muito a psicologia dos personagens e, nesse sentido, são mostrados alguns acontecimentos que fazem o leitor perceber o porquê de certas ações. Por exemplo: quando se conta a história do passado de Gatts, se entende um pouco mais sobre a personalidade dele e suas atitudes, pois passou por muitos momentos difíceis. Ele foi criado no meio de mercenários por um padrasto que não gostava dele e não se incomodava em demonstrar isso. Gambino, o padrasto, até chegou a deixar Gatts ser violentado em troca de dinheiro.

Nos primeiros capítulos, do volume 1 ao 6 (1 ao 3 japonês), é contada a história do Gatts já como o espadachim negro que caça demônios em busca de um behelit para um possível encontro com os cinco Mãos Divinas. Para isso, ele deve encontrar o Behelit, que é uma espécie de chave entre esse mundo e o mundo dos demônios.

A partir do volume 6, é narrada a história da vida de Gatts desde quando foi encontrado por um bando de mercenários. Gambino, o líder desse grupo, o adotou como filho e o treinou até que chegasse a uma idade apropriada para entrar em combate. É nessa fase também que podemos perceber a evolução do personagem Gatts e a formação de seu caráter, pois são mostrados vários momentos de sua vida que influenciam em algumas atitudes que ele terá no futuro. No mangá existe ainda a fase pós Eclipse, onde a série muda drasticamente com os acontecimentos após a cerimônia de iniciação. Houve várias especulações quanto a uma produção em animê dessa parte da série, mas até o momento isso não passou de uma lenda.

A história desenvolvida mantém o mesmo ritmo no decorrer dos volumes, pois o autor insere novas tramas e personagens no roteiro. Os desenhos de Miura são detalhistas e combinam com o clima do mangá e isso melhora ainda na seqüência dos volumes.

Berserk não é só uma série para quem gosta de violência e terror mas, também, para quem gosta de uma boa história com personagens bem desenvolvidos e com uma trama inteligente por trás de tudo.



Personagens

Gatts

Protagonista da série. Conhecido como o espadachim negro, é um guerreiro muito poderoso e possui uma marca no pescoço que sangra quando demônios ou espíritos malignos se aproximam. Gatts é teimoso e tem o objetivo de encontrar o Behelit para conseguir chegar até aos "cinco Mãos Divinas". Com o desenrolar da história muita coisa se explica na personalidade de Gatts, principalmente quando é contada a sua história desde criança e fora encontrado por Gambino.

Puck

É um elfo que fazia parte de um grupo teatral que foi atacado. Tem o poder de cura e de sentir o que outras pessoas sentem. Foi salvo da morte por Gatts e, desde então, Puck o segue. Puck é muito importante, pois em vários momentos acaba ajudando Gatts.

Griffith

É o líder do grupo de mercenários Bando do Falcão. Excelente espadachim que venceu Gatts e com isso o fez ser integrante de seu bando. Griffith é excelente estrategista e muito bom calculista. Lidera o grupo como ninguém, e com o passar do tempo acaba se tornando grande amigo de Gatts, pelo menos, por um período. Não mede esforços e nem atitudes para conseguir seu objetivo. Tem em seu poder o Behelit, a chave de contato com os Mãos Divinas.

Caska

Vice-líder do Bando do Falcão. Foi salva por Griffith quando estava sendo violentada. Por isso, ela tem uma certa admiração por ele, além de amá-lo. Tem uma certa implicância com Gatts devido a admiração que Griffith sente por ele.

Gatts e seu arsenal

Gatts é um guerreiro muito forte e poderoso e possui uma marca atrás do pescoço. Esse estigma significa que Gatts foi oferecido como sacrifício aos demônios e toda vez que o mal se aproxima dele essa marca ou cicatriz sangra e dói de acordo com o poder maligno que se apresenta. Sendo assim, se o mal for muito intenso ele pode até morrer. Esse mal que se aproxima são demônios e seres bizarros e para combatê-los Gatts possui um verdadeiro arsenal junto ao seu corpo.

O braço esquerdo de Gatts foi amputado do cotovelo para baixo em uma de suas batalhas, então um braço mecânico com duas armas foi colocado ali. Uma das armas é uma besta que se encaixa no antebraço e dentro do braço mecânico há um canhão que aparece quando sua mão se dobra para baixo. Preso ao peito estão algumas adagas de arremesso e na cintura existem punhais, uma bolsa com flechas para a besta, outra com balas para o canhão do antebraço e pólvora, mais uma besta menor, corda e gancho. Um arsenal que deixaria o Batman com inveja.

O espadachim negro ainda possui uma armadura leve com proteção nos ombros e uma espada muito grande que é a sua arma principal (lembra muito a zambatou do Sanosuke Sagara de Rurouni Kenshin) e que Gatts maneja com uma mão apenas, essa é outra demonstração de sua força e os demônios que se cuidem.

O animê

A série animada de Berserk foi produzida em 1998 e conta com 25 episódios muito bem feitos. Com uma arte impecável e uma animação esplêndida com cenas de batalhas, castelos, armaduras, demônios e seres bizarros. A trilha sonora combina perfeitamente com as batalhas, o que torna as cenas mais empolgantes. Só lembrando que o animê não cobre todo o mangá, apenas a primeira parte, mesmo porque a série não chegou ao seu fim no Japão. Esse animê termina sem muita explicação, por isso, é importante ler o mangá para entendê-lo melhor. Mas, mesmo assim, vale a pena assistir aos 25 episódios.

Judeau

Integrante do Bando do Falcão e um dos homens que Griffith mais confia. Comanda a tropa que reconhece territórios e inimigos e traz informações para o líder.

Rickert

É o membro mais novo do Bando do Falcão. Por ser arqueiro, fica um pouco afastado do campo de batalha. É muito gentil e sempre é encontrado ao lado de Pippin. Tem uma certa admiração por Gatts e é bem próximo de Griffith.

Pippin

É um gigante muito amigo de Judeau e Rickert. Muito quieto e conselheiro. Faz parte do pessoal mais próximo de Griffith.

Gambino

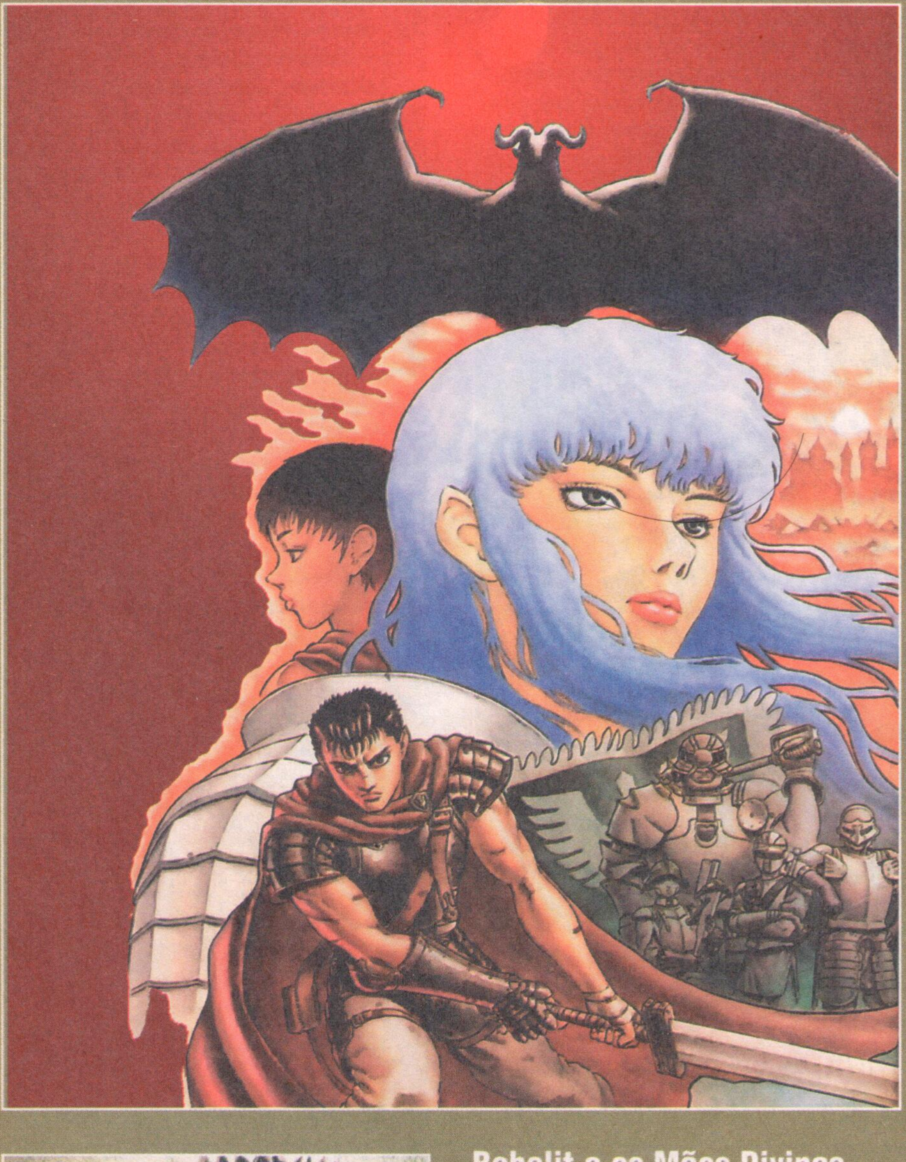
Líder de mercenários e pai adotivo de Gatts. Cuidou de Gatts depois da morte de Siss e o treinou para fazer parte do bando.

Siss

Mulher de Gambino. Foi ela quem pegou Gatts para cuidar quando ele ainda estava com o cordão umbilical. Morreu por causa da peste quando Gatts ainda tinha três anos.

Bando do Falcão

O Bando do Falcão (Taka no Dan) é o exército de mercenários formado por jovens guerreiros (não raro, crianças) que era liderado pelo jovem talentoso e habilidoso Griffith. Com o talento que Griffith tinha de liderar, calcular e montar estratégias junto com poderosos guerreiros como Gatts e Caska, esse grupo que antes era apenas mais um bando de mercenários passou a ser o exército mais poderoso na terra de Midland, conseguindo glória e prestígio após fazer parte do exército real.

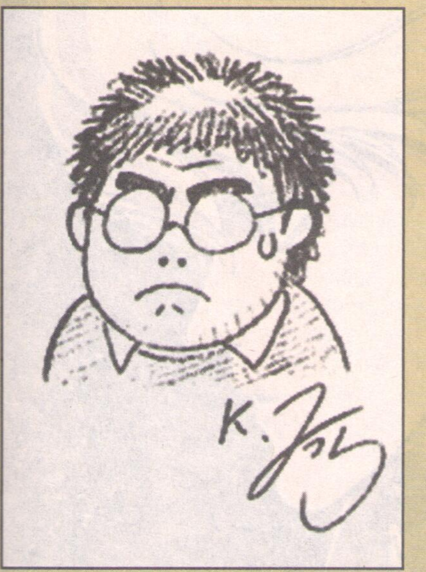


Behelit e os Mãos Divinas

O Behelit é um artefato que serve como uma espécie de chave para se abrir uma passagem entre esse mundo e o mundo dos demônios. É um artefato muito estranho, possui olhos, nariz e boca e parece estar vivo. Quando uma pessoa destinada, como os Mãos Divinas dizem, estiver com muita vontade de viver, o Behelit abre os olhos com uma expressão de horror e abre uma passagem para uma dimensão paralela, onde se pode encontrar os Mãos Divinas. Os Mãos Divinas são os cinco seres que têm o domínio nesse mundo paralelo, o mundo dos demônios, e parecem ser os comandantes, os seres supremos que controlam todos os outros demônios e seres bizarros que foram exterminados por Gatts nesse mundo. Os cinco Mãos Divinas são formados por Conrad, Ubik, Slann, Void e Femto. Todos eles são muito misteriosos. Conrad e Ubik não abrem a boca para nada a não ser para rir, e os dois possuem um rosto gorducho. Slann é o único membro feminino. É bela e se veste apenas com suas asas negras. Void é medonho e tem o cérebro exposto, ele parece ser o líder entre os cinco membros. E, para finalizar, Femto, o mais novo membro. Ele era o Griffith, líder do Bando do Falcão e para se tornar membro dos Mãos Divinas teve que sacrificar algo muito importante. Por conta desse sacrifício, Gatts o odeia na atual circunstância.

Sobre o autor

Kentaro Miura nasceu em Chiba e seu primeiro trabalho foi Miuranger e teve aproximadamente quarenta volumes. Logo em seguida, vieram Ken e Not Michi. Em 1982 publica alguns trabalhos em fanzines, e depois da graduação na escola artística da gramática, entra em um curso de arte e desenha Futatabi. Em 1988 recebe um prêmio pelo protótipo de Berserk e em 1990 sai seu primeiro volume de Berserk, que só é reconhecido em junho de 2002 com o prêmio cultural Osamu Tezuka.
Outros trabalhos de Miura: Ohroh, Ohrohden e Japão.



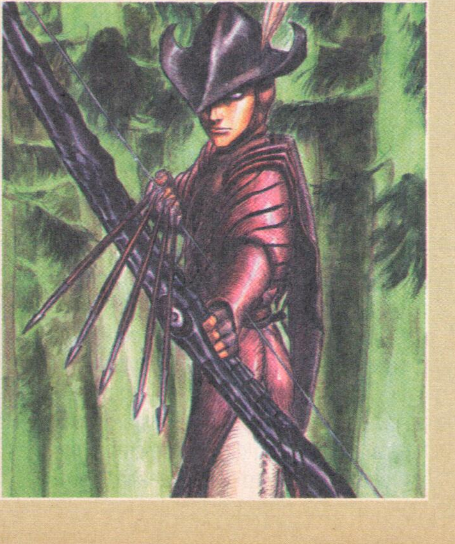
A origem do termo Berserk

Berserkers eram ferozes guerreiros nórdicos que juraram fidelidade ao deus viking Odin. Antes das batalhas, eles adquiriam uma fúria assassina.

Existe uma divergência quanto ao termo "baresark", que poderia se referir a 'camisa simples' ou utilização da pele de um urso na batalha, significando 'camisa de urso', em nórdico.

Os berserkers têm origem desconhecida, mas o historiador latino Tacitus (55 – 120 d.C.) faz alusão a grupos de guerreiros germânicos com uma fúria frenética. Há especulação de que berserkers eram bandos ou grupos de guerreiros que tinham inspiração religiosa e esses guerreiros entravam em um transe de fúria em combate e as suas peles repeliam armas. Mas alguns estudiosos modernos sugerem que essa fúria poderia ter sido induzida através do consumo de cogumelos alucinógenos.

Ainda se pode citar algumas lendas que falam de gangues de berserkers compostas por doze membros e, para se fazer parte dessas gangues, tinham que passar por lutas ritualísticas ou até verdadeiras para serem aceitos no bando. Alguns desses guerreiros usavam nomes como björn ou biorn em referência aos ursos. Em inglês existe a expressão "to go Berserk", que significa ficar violento, enlouquecido, incontrolável.

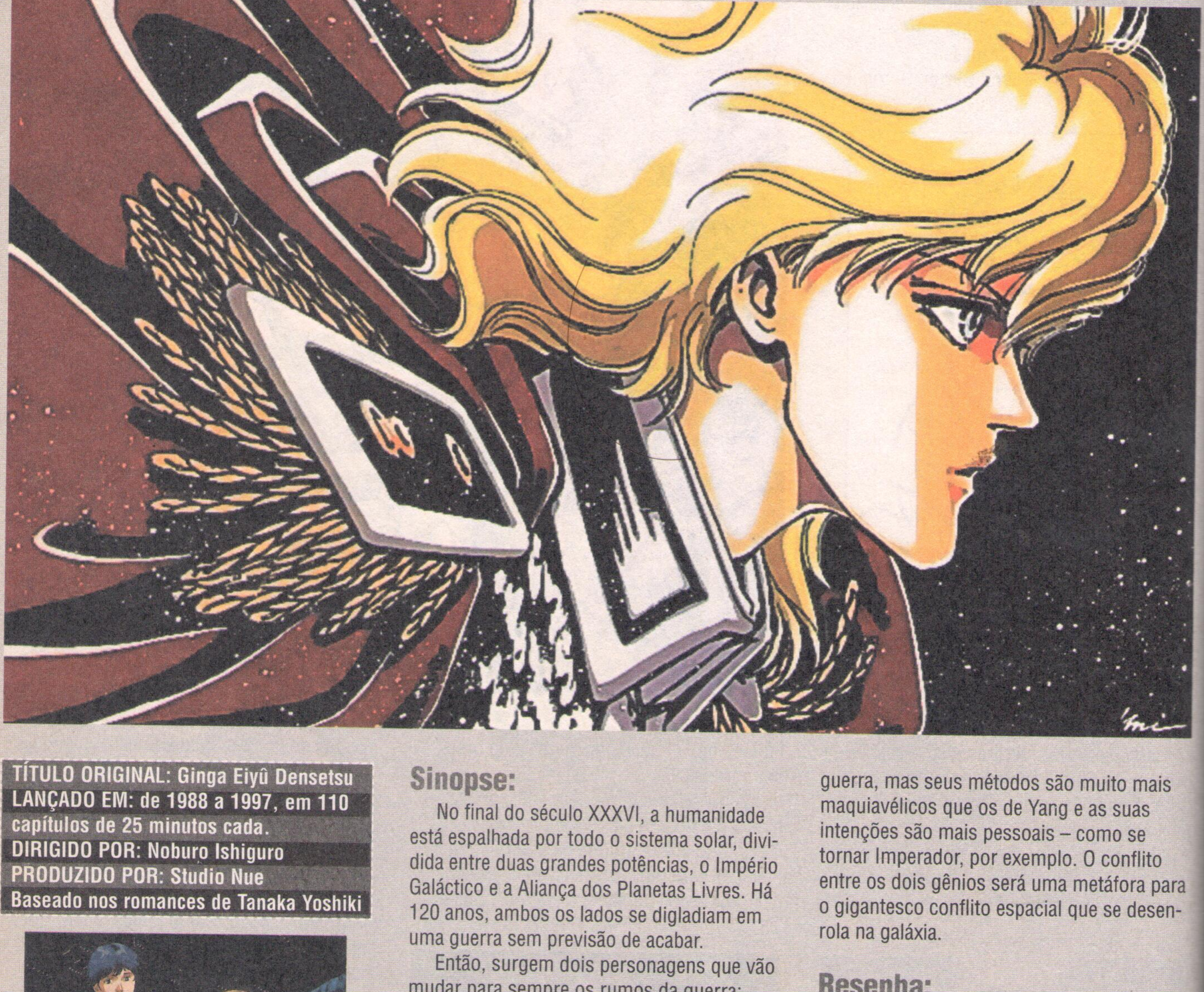


Odin

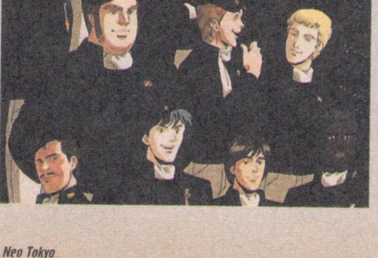
Na mitologia nórdica era o maior dos deuses vikings. Ele governava Asgard e era senhor de todas as magias, possuía um cavalo de oito patas e uma lança de nome Gungnir que nunca errava o alvo e, em seu cabo, havia runas que ditavam a preservação da lei.

Por Márcio E. Gonçalves

A Lenda dos Heróis Galácticos (OVA)



TÍTULO ORIGINAL: Ginga Eiyû Densetsu
LANÇADO EM: de 1988 a 1997, em 110 capítulos de 25 minutos cada.
DIRIGIDO POR: Noburo Ishiguro
PRODUZIDO POR: Studio Nue
Baseado nos romances de Tanaka Yoshiki



Sinopse:

No final do século XXXVI, a humanidade está espalhada por todo o sistema solar, dividida entre duas grandes potências, o Império Galáctico e a Aliança dos Planetas Livres. Há 120 anos, ambos os lados se digladiam em uma guerra sem previsão de acabar.

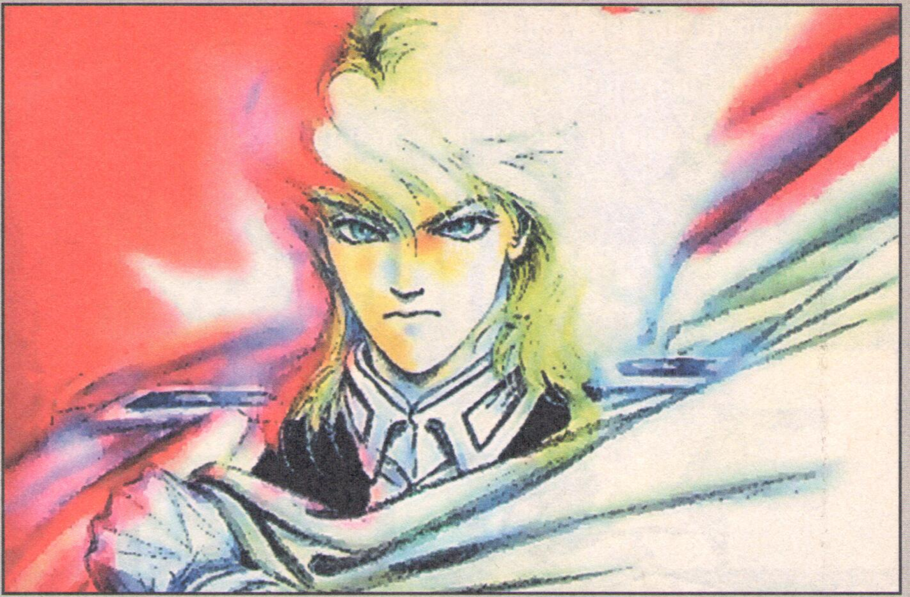
Então, surgem dois personagens que vão mudar para sempre os rumos da guerra: Reinhard Von Musel a serviço do Império e Yang Wen-Li, da Aliança.

Yang, cujo único sonho era se tornar um historiador, se alistara apenas como uma forma de pagar seus estudos. Porém, demonstrando um talento estratégico acima do normal, ele rapidamente sobe às altas patentes da Aliança e se torna um herói em combate. Desconfortável em sua nova posição, Yang tenta usar seus conhecimentos para acabar com a guerra, pois o conflito está vagarosamente acabando com ambos os lados. Reinhard, que se alistara para tentar salvar sua irmã da vida de concubina do Imperador, também deseja acabar com a guerra, mas seus métodos são muito mais maquiavélicos que os de Yang e as suas intenções são mais pessoais – como se tornar Imperador, por exemplo. O conflito entre os dois gênios será uma metáfora para o gigantesco conflito espacial que se desenrola na galáxia.

Resenha:

Lendo a sinopse acima é fácil pensar que se trata de mais uma variante de Gundam, Macross ou Patrulha do Espaço. Ou seja, mais um animê espacial com todos os clichês do gênero: mechas no espaço, pilotos insubordinados, alienígenas malvados, trilha sonora com muito j-pop etc. Mas esta seria uma conclusão muito errada ao se falar da Lenda dos Heróis Galácticos (LDHG para encurtar).

Se existe algum animê que realmente joga fora todos os clichês e convenções do gênero, é este. Neste futuro não temos alienígenas, temos apenas humanos desterrados de seu planeta natal. Não existem mechas e/ou caças espaciais ultra-cools,



mas naves extremamente funcionais e práticas, mais parecendo caixotes. Os cabelos coloridos e olhos exagerados também ficam de fora; no lugar deles, um design de personagens bem mais realista. Nada de j-rock ou j-pop como trilha para os combates, mas, sim, músicas eruditas. Esqueça garotos de 15 anos pilotando naves secretas e salvando o mundo sozinhos; aqui a história é focada nos comandantes e políticos que decidem o destino dos milhões de pilotos e soldados sacrificados em combate.

Não que a série não deva nada a seus animês predecessores no gênero Space Opera. É fácil ver a influência de outros shows mais antigos, como Votoms e Gundam – da mesma forma, temos a ausência de um conflito "Bem vs. Mal", elenco de dezenas de personagens, uso de um calendário alternativo etc. Também é possível notar uma inspiração forte baseada no primeiro Star Wars (de 1977). Temos aqui um Império Galáctico e uma "Aliança" em guerra; pilotos de caça com roupas laranjas, uma base espacial em forma de planeta que funciona como um canhão gigante – a fortaleza de Isenlohn, uma prima distante da Estrela da Morte. É como se o autor tivesse pegado todos os elementos que gostou nas séries citadas, tirasse tudo que achasse "bobo" e construísse uma história mais séria por cima.

O anime é simplesmente um show de direção e roteiro, para nenhum fã de ficção científica botar defeito. A história realmente tem uma escala épica, com vários arcos menores formando um arco geral maior e coeso, com reviravoltas realmente inesperadas no plot. É um daqueles animês onde você realmente não tem idéia do que vai acontecer no próximo capítulo. Em termos de complexidade, talvez somente a série americana Babylon 5 se aproxime da LDHG.

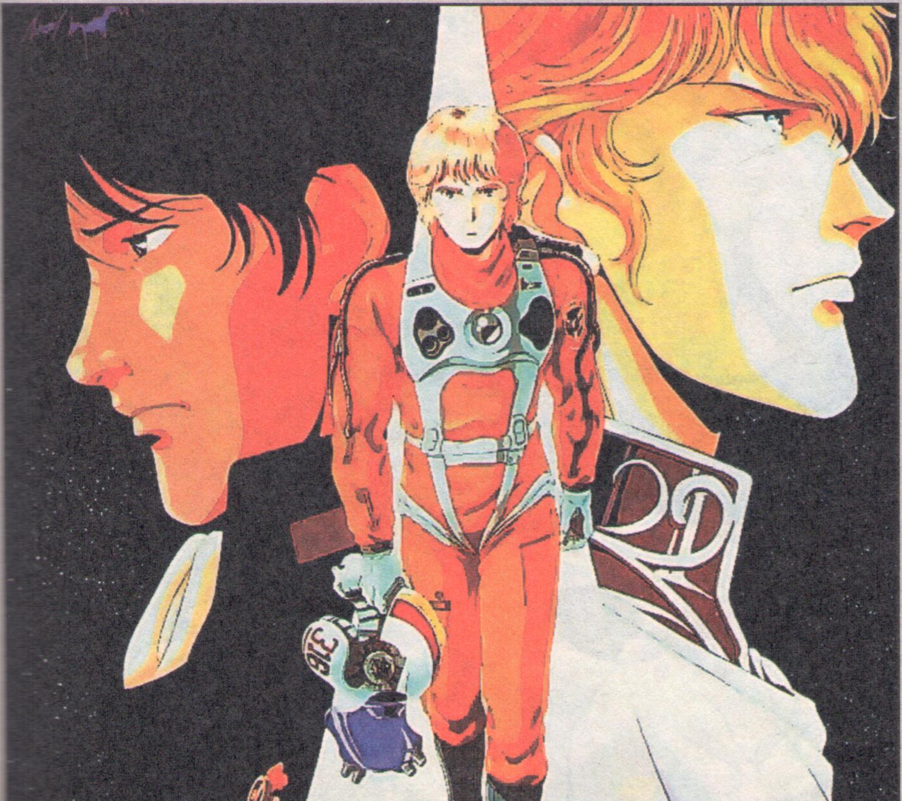
As batalhas espaciais são verdadeiros espetáculos, com milhares de naves de cada lado, em um entrevero ao som e ritmo de músicas clássicas, usando táticas inspiradas em combates navais reais. A batalha final do primeiro longa-metragem da série, na duração exata do Bolero de Ravel, é uma obra-prima.

Cada capítulo se divide entre as magistrais cenas de combate e várias seqüências de simples conversas, onde se discute as estratégias, a história pregressa do conflito e os conflitos pessoais dos personagens. O que poderia muito bem acabar sendo um interminável e tedioso blablablá (como muitas vezes acontecia no Babylon 5), é aqui muito bem elaborado, com diálogos interessantes e um ótimo desenvolvimento de cada um dos personagens.

Os personagens em si merecem uma nota à parte. Eles são tantos, mas tantos, que às vezes é difícil guardar o nome de todos. Não é à toa que cada vez que eles surgem inicialmente uma legenda mostra o nome de cada um. LDHG é um real épico e tal como o clássico livro Guerra e Paz de Tolstoi a quantidade de personagens é assustadora. Mas todos são relevantes no desenrolar da trama.

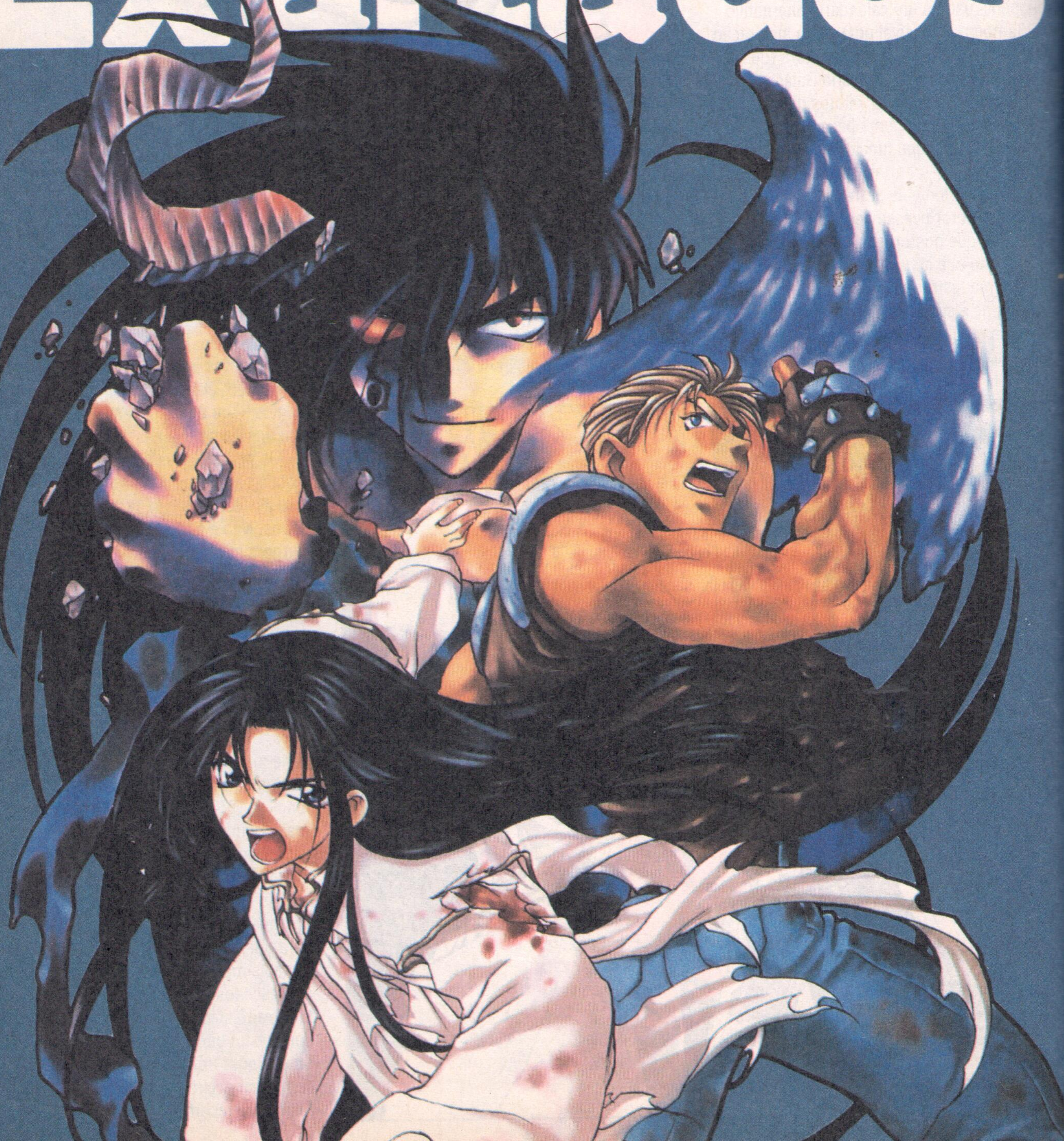
A série inteira possui 110 capítulos, além de duas séries paralelas e três longas-metragens. Curiosamente, por se tratar de uma série mais "adulta" e de nicho, ela foi lançada diretamente em vídeo, o que a torna, de longe, o OVA (Original Video Animation) mais longo da história do Japão.

A Lenda dos Heróis Galácticos não é para qualquer um. Quem vier procurando os clichês já citados vai sair decepcionado e provavelmente achar a série "chata". Mas para quem gosta de uma boa ficção científica (e não simples histórias passadas no futuro); interessados em História e assuntos militares; amantes de uma história complexa e densa com personagens bem desenvolvidos; ou qualquer um que admire uma boa história sem preconceitos, a série vale muito a pena. Altamente recomendado.



Com o anúncio da Devir Editora sobre a tradução do imenso volume básico de **Exalted**, chega ao Brasil um dos mais poderosos cenários da estética animê/mangá... só que surgida fora do Japão e fora tanto do âmbito dos animês quanto dos mangás. Por Alexander Lancaster

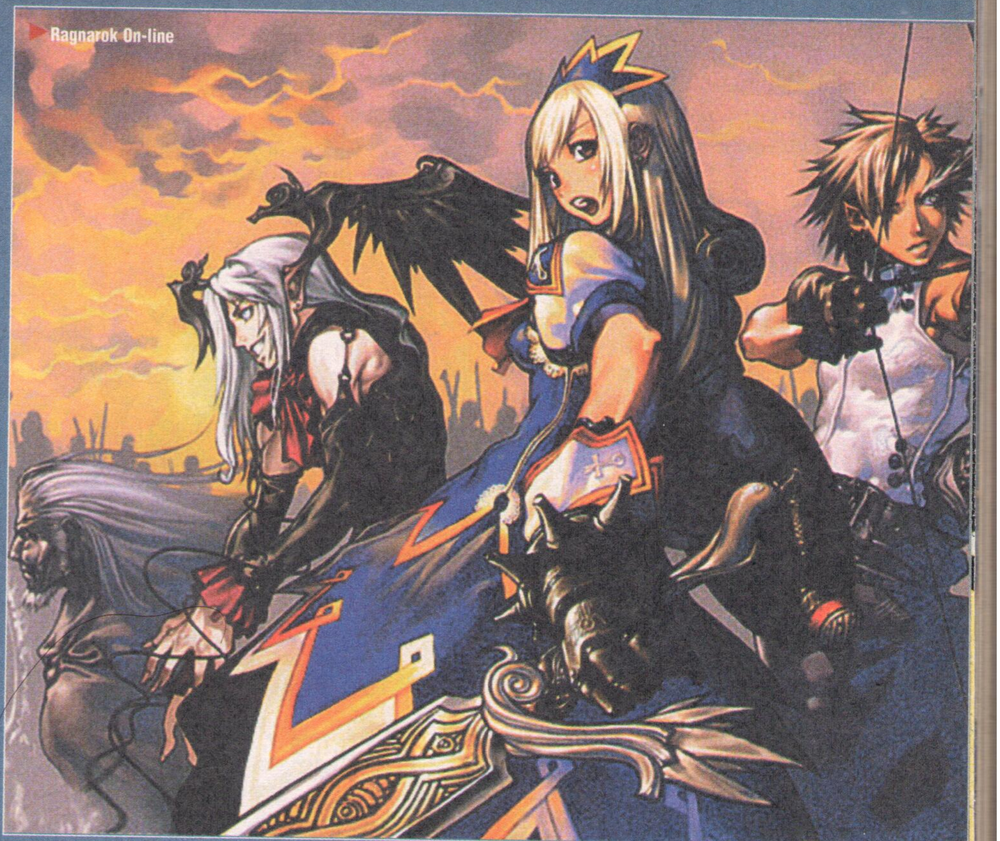
Um mundo de Exaltados

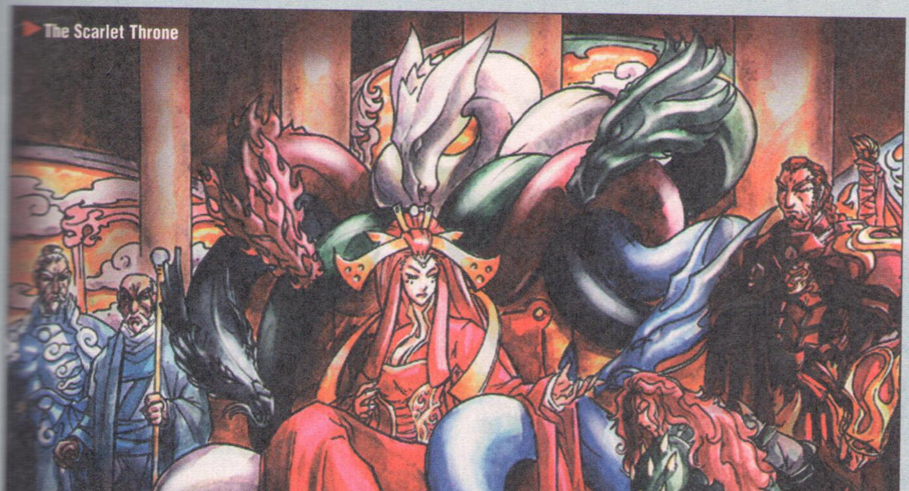


Apesar de serem muito confundidos com o próprio cenário de raiz tolkieniana que os popularizou (ambientação pseudo-medieval, magia, elfos, anões, dragões etcetera), os RPGs são antes de mais nada uma mídia escrita relativamente recente e de cunho interativo. E como toda mídia recente, ainda não foi devidamente bem digerida e compreendida por muitas pessoas. Uma mídia é o que seu nome original diz: um meio. E um copo também é um meio – não se pode culpar o copo pela bebida que pode ser derramada dentro dele, seja coca-cola ou cicuta.

O fato é que o RPG sempre procurou se preencher da maior parte de cenários e estéticas possíveis para preencher seu copo, se voltando a todas as idades, desde o pulp dos anos quarenta (o sensacional Adventure!, da White Wolf) até as doideiras criadas sob efeito de todo tipo de droga possível por William Burroughs (Over The Edge). Obviamente os animês e mangás não foram deixados de lado. Na edição nº3 da Neo Tokyo, foi publicada uma rápida amostragem do que é feito no gênero no exterior. E no final da matéria foi dado um rápido destaque em alguns cenários criados na estética do animê/mangá.

E um deles tem data marcada para chegar ao Brasil.


Ragnarok On-line


The Scarlet Throne

Era Mística

Assim como o "Senhor dos Anéis", Exalted não se passa em outro mundo, mas em uma era mítica onde os mapas e continentes eram diferentes – um tempo mitológico e lendário onde semideuses caminhavam pela Terra. Fugindo dos clichês de humanos, anões e elfos, Exalted reúne elementos de antiguidade mítica, videogames, animês e mangás shonen, a premissa básica do jogo é simples: você, jogador, é um Exaltado – escolhido por um dos deuses (como o jogo ainda está sendo traduzido, vou fazer uma tradução muito provisória: O Sol Inconquistado, Luna, os Não-Nascidos, os Autóctones, As Cinco Damas e os Cinco Dragões Elementais)... para se tornar um heróico semideus pisando sobre a Terra com seus poderes.

No passado distante, os Exaltados foram criados pelos deuses para combater os Primordiais, seres ancestrais, pais da Criação e dos deuses e assim poder reger a Criação. Pactos antigos faziam os deuses incapazes de confrontar seus pais e mestres, mas havia algo que os Primordiais não proibiram os deuses de usar, algo que viram como insignificante demais – o ser humano – e esse foi seu erro.

Dos mais hábeis e corajosos humanos os deuses fizeram os Exaltados, que lutariam a guerra por eles, mudando a face da Criação e vencendo os que vieram antes dos deuses, pois descobriram que mesmo seres maiores que deuses podiam morrer. Aterrorizados pela possibilidade de extinção, os Primordiais rendem-se, sendo rebaixados à Yozis, reis demônios lembrados da derrota por sua própria eternidade, exilados em Malfeas, reino-prisão além das fronteiras da Criação.

Os Primordiais mortos deixam uma sombra também – a morte de seres titânicos, maiores que o próprio pós-vida marcando a realidade, criando o submundo como uma terra de sombras habitada por almas que não seguem adiante com o ciclo da vida. Uma sombra da Criação feita dos sonhos e corpos de titãs mortos.

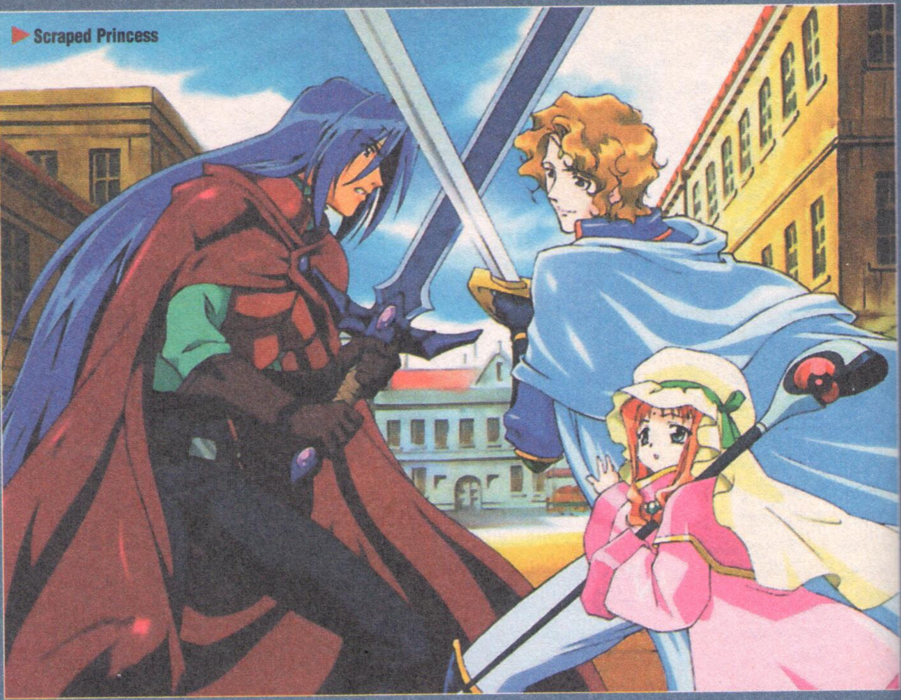
No entanto, derrotados e mortos lançam suas maldições sobre os Exaltados – e a maior das maldições é dirigida aos mais poderosos deles, os Solares: estes, que eram os regentes daquela era, se tornaram decadentes e corruptos, acabando por ser destronados por seus serviçais, os Dragon-Blooded. Agora, os Dragon-Blooded dominam um império cruel e os Solares parecem ter sido eliminados.

Mas apenas parecem. Graças a uma força grande demais para ser vencida pela morte e aos milagres da reencarnação, eles começam a retornar – e se multiplicar. E novamente, heróis de eras esquecidas deixam uma marca no mundo...

Os Solares

Eles são os protagonistas básicos do cenário, os guerreiros do Sol Inconquistado. Dividem-se em cinco castas: Amanhecer (guerreiros e generais), Zênite (reis-sacerdotes do Sol Inconquistado), Crepúsculo (sábios e ocultistas), Noite (espiões e assassinos) e Eclipse (embaixadores, diplomatas e negociadores). Naquela que é conhecida como A Segunda Era dos Homens, os Solares retornaram ao mundo pela primeira vez após milhares de anos, e suas ações e escolhas podem mudar o mundo com seu poder que vem do Sol.

É verdade que os Dragon-Blooded fizeram um serviço completo ao exterminar os Solares na queda da Primeira Era, quando estes eram os regentes, mas o fato é que não era possível destruir suas essências; era uma mera questão de tempo até que eles reencarnassem. E, claro, os seus grandes inimigos não iriam deixar barato. O livro que virá é primordialmente focado neles e não vamos estragar algumas surpresas, mas o fato é que eles continuam sendo os mais poderosos dentre todos os Exaltados. Só que estão isolados, desordenados, surgindo de diferentes pontos em um mundo que os persegue e os quer ver mortos. Um mundo que precisa desesperadamente de heróis, aliás.


Scraped Princess

O Sangue do Dragão

Conhecidos em tempos passados como Exaltados Terrestres, eles são os escolhidos dos Cinco Dragões Elementais – e seus poderes são baseados em aspectos dos cinco elementos da Criação: Ar, Terra, Fogo, Água e Madeira. Eles eram os menores dentre os grandes, e funcionavam como as tropas de choque do Exército Exaltado que os Solares comandaram como generais.

Com uma vida contada em séculos e poder limitado (aos olhos dos demais exaltados), seriam eles a derrubar os Solares, repetindo o ciclo dos grandes, sendo derrubados pelos que eram vistos como inferiores. O fato é que ao contrário dos mais poderosos Solares, Lunares e Siderais, os Dragon-Blooded ("Aqueles com o Sangue de Dragão" – vamos deixar esse abacaxi ser descascado pelos tradutores da Devir que vão ter que se virar com essa enrascada) passam seus dons de Exaltado de pai para filho, gerando uma imensa genealogia de guerreiros poderosos que crescia e crescia... Em miúdos: a chave de sua vitória no passado foi justamente a superioridade numérica.

O fato é que por pior que seja o legado dos Dragon-Blooded, foram eles quem salvaram a Criação de sua destruição. Após a derrubada dos Solares, a Primeira Era dos Homens foi encerrada por uma praga conhecida como o Contágio, uma peste que mataria nove de cada dez habitantes da Criação e abriria caminho para a vinda das Fadas – os filhos e filhas do Caos que ameaçavam a Criação desde o tempo dos Primordiais e, afinal, viam um mundo indefeso a ser desfeito, reduzido a menos que ruínas. Tudo estaria condenado – se não fosse por uma heroína, uma Dragon-Blooded que dominou artefatos antigos e com eles venceu as Fadas, salvando a Criação de seu fim. Essa mulher seria chamada um dia de Imperatriz Escarlate e com ela começa a Segunda Era dos Homens.

Princess Rosse

Ela e seus aliados e descendentes expandiram, criando aquele que se tornaria o maior império da Criação, "O Reino", cuja religião oficial é a Ordem Imaculada – uma crença que pinta os Solares e seus aliados, os Lunares (a aristocracia dos povos antigos) como tiranos diabólicos destinados a trazer ruína ao mundo, mostrando os Dragon-Blooded como os grandes libertadores da criação.

Esta fé é também o sustentáculo de uma aristocracia Dragon-blooded que comanda o império pulverizada em onze casas reais. Daí, a criação da Caçada Selvagem, que vasculha o mundo em busca de jovens Solares e Lunares, antes que eles desenvolvam seus poderes... para exterminá-los.

Mas eles não são os únicos inimigos que os Solares têm que enfrentar...

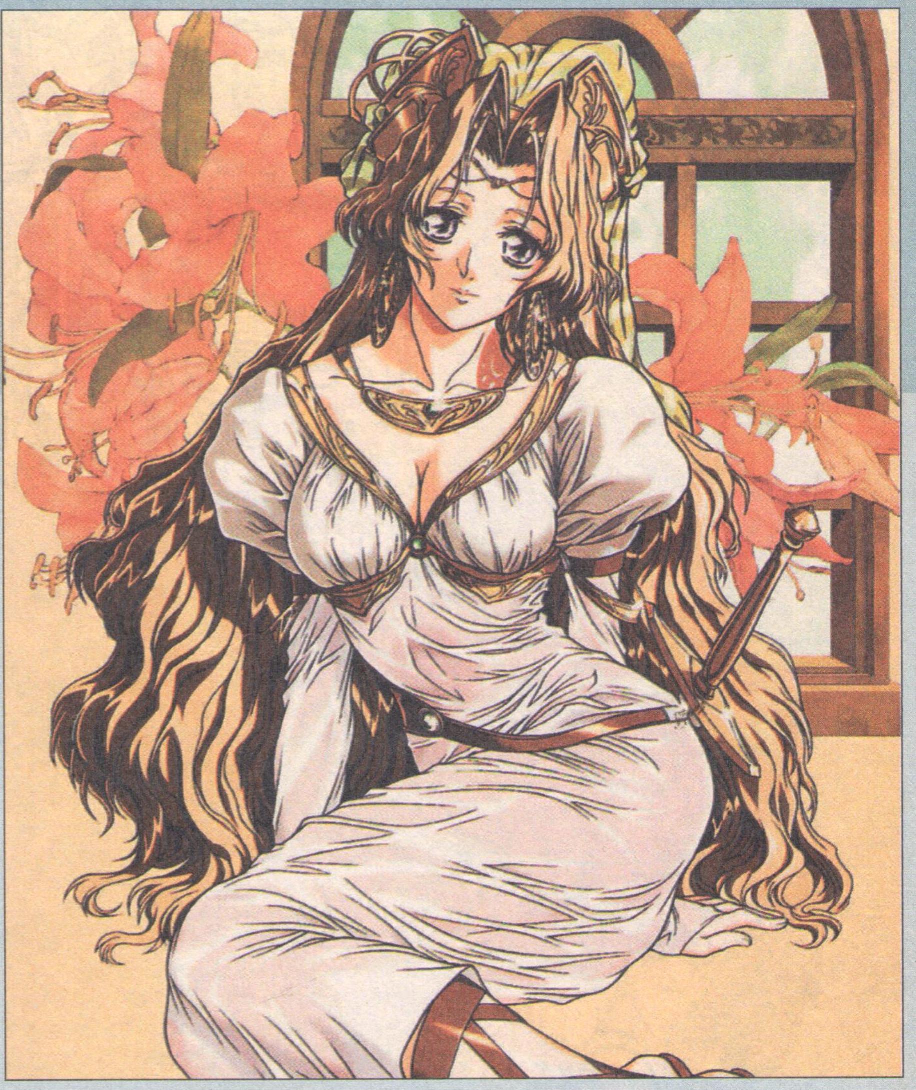
Os Abissais:

São os fiéis servos dos Senhores da Morte, que por sua vez servem aos Não-Nascidos, os seres que foram vencidos pelos humanos e os deuses. Ninguém desconfiaria disso, mas cada Senhor da Morte é um dos remanescentes dos solares da primeira era, devidamente corrompidos pelos Não-Nascidos – e seu objetivo não é conquistar ou corromper, é varrer tudo da face da Criação, mesmo.

Seus agentes no mundo dos vivos são os Abissais, também conhecidos como Cavaleiros da Morte – e, na verdade, eles são uma espécie de espelho negro dos Solares, no que se reflete até nos nomes de suas castas – Anoitecer (guerreiros e generais), Meia-Noite (Profetas e Herdeiros dos Não-Nascidos), Raiar do Dia (Viviseccionistas e Necromantes), Dia (espiões e assassinos) e Eclipse (embaixadores, diplomatas e negociadores) e Penumbra (Negociadores que oferecem sempre pactos com o diabo). Como servos dos Não-Nascidos, seus objetivos são claros: Eliminar a vida da Criação.

Alguns se rebelam contra isso – e vão sofrer horrivelmente em sua luta contra os que tornaram monstros. Mas eles são poucos. E vão lutar para destruir seus nêmesis, os Solares – os únicos que podem se equiparar a eles em poder.

Felizmente, os Solares não têm apenas inimigos.



Wyld Hunt

Os Lunares

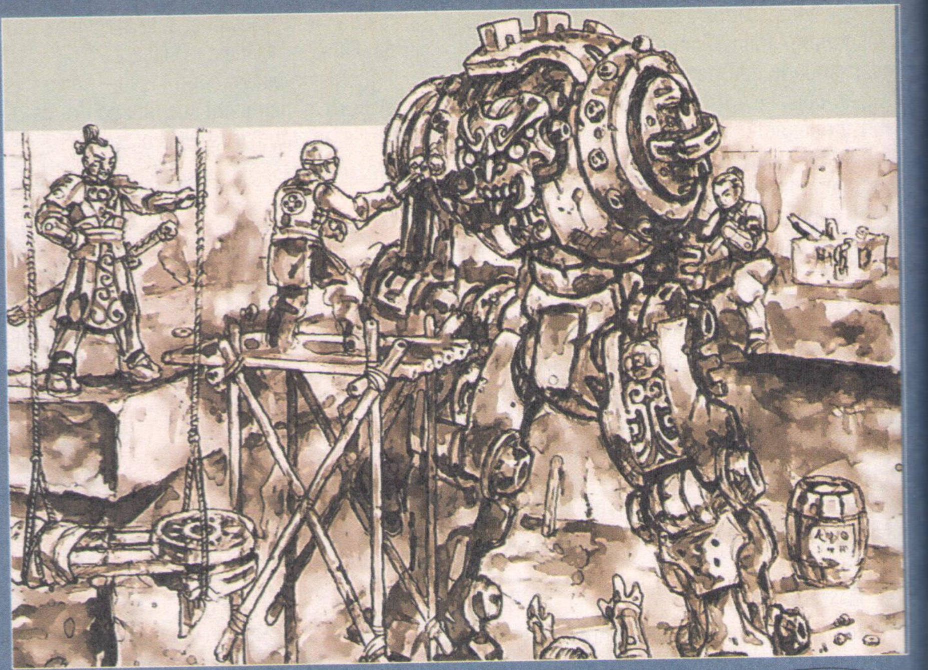
Caóticos e Selvagens, foram escolhidos pela deusa da Lua, Luna, como lutadores e generais dos Solares, regentes da Primeira Era. Nessa era mítica, os Solares eram os regentes de um império de beleza sem precedentes, e os Lunares eram não apenas seus generais, mas também seus consortes. Quando os Solares foram traídos, destronados e exterminados pelos Dragon-Blooded, Os Lunares também entraram no facão – mas se dispersaram pelos confins mais distantes da Criação e assim conseguiram sobreviver. Milênios se passaram e os Lunares que escaparam do extermínio se tornaram tribos bárbaras que deixaram seu laço com a natureza animal crescer e crescer, se tornando mais bestiais do que humanos – ou meramente se tornando selvagens, vivendo à margem (bem à margem) do império e sua corrupção.

Mas não pense que eles são apenas bárbaros com dentes afiados e garras: com Exaltados, nada é pequeno. Nenhum Lunar seria "só um bárbaro". Eles são os totens ancestrais e reis divinos de tribos inteiras de homens-feras, muitas vezes, os frutos de seus séculos ou milênios de planejamento, solidão, ou ambições militares.

Com o retorno dos Solares, houve uma certa divisão de postura: alguns esperavam por isso, em seus mitos, mas muitos até hoje os culpam pela ascensão dos Dragon-Blooded e nem querem saber deles, vivendo à parte do resto do mundo. Só que os Solares voltam ao mundo por reencarnação, e como de modo geral os Lunares eram consortes dos regentes, existem laços que não podem ser quebrados assim tão facilmente...

Os Lunares se protegem a si mesmos por estruturas tribais. Apenas existem três castas: A Casta da Lua Cheia, cujos membros vivem de força, agilidade e vigor; A Casta da Lua Mutante, cujos membros vivem de carisma, charme e sutileza para manipular os outros; e a casta da Não-Lua, que sobrevive pela inteligência, percepção e... feitiçaria. Haviam três outras castas durante a Primeira Era, mas por terem ficado em meio ao caos por séculos, acabaram por se perder – na verdade, as tatuagens e runas que os Lunares carregam são uma proteção criada contra isso.

E do alto, há quem vigie toda essa dança de destruição que está prestes a entrelaçar todas essas raças, novamente...



Game Soul Calibur

Os Siderais:

Os Siderais são os regentes da criação, abaixo dos Deuses – e acima dos Exaltados. Apesar de sua posição sugerir que eles decidem os rumos do mundo e escrevem nas estrelas os mapas astrais que os governam, eles realinham os destinos com o auxílio de imensos poderes (e uma burocracia celeste mais imensa ainda), na verdade eles estão mais para para vizires, videntes, auditores e pessoal de recados de modo geral. Eles são os sujeitos de suporte por excelência, até porque seu papel é garantir o fluxo normal do destino, não mexer com ele...

E eles estão longe de serem infalíveis. A verdade é que no fim da Primeira Era, uma profecia devastadora surgiu oferecendo duas opções: destruir os Solares, ou deixar que a Criação fosse destruída. Sob os efeitos da maldição proferida pelos Yozi, os seres conhecidos como Siderais, que guardam a criação e manipulam os eventos que acontecem no mundo, foram descuidados e sem investigar o que os levou a fazer isso – ou descobrir a maldição para que pudessem quebrá-la – orquestraram tanto a queda dos Solares quanto o surgimento da Caçada Selvagem.

Como não poderia deixar de ser, se dividem em castas: Os Escolhidos de Mercúrio (Mensageiros e Espiões); Os Escolhidos de Vênus (Diplomatas e Sedutores); Os Escolhidos de Marte (Favorecidos pela Dama das Batalhas); Os Escolhidos de Júpiter (Feiticeiros, Conselheiros, e freqüentemente líderes, cujas irmãs são favorecidas pela Dama dos Segredos); Escolhidos de Saturno (Abençoados pela Dama dos Términos, e, em geral, assassinos e censores). Freqüentemente invisíveis aos olhos humanos, que não retêm por muito tempo suas manifestações na memória, eles mantiveram as coisas, por muito tempo, do jeito como elas estão...

Mas agora, suas previsões foram postas em cheque. Pragas inesperadas, o desaparecimento de humanos cuja presença era fundamental aos seus planos e o ressurgimento dos solares fez com que os Siderais se dividissem em facções, cada uma orquestrando o que acredita ser o melhor para o destino da Criação: A FACÇÃO DE BRONZE, que são os mantenedores do status quo por milênios e acreditam que os Dragon-Blooded e seu império podem ser corruptos e decadentes, mas se mostram estáveis e o mundo repousa sob uma espécie de ordem sob suas mãos; e a FACÇÃO DE OURO, que acredita que os Solares devem retornar para trazer de volta uma era de maravilhas, mesmo que haja o risco de destruição ao mundo. No meio disso tudo há um pequeno e desprezado grupo conhecido como FACÇÃO DE PRATA, que vê potencial nos Lunares como futuros governantes da Criação.

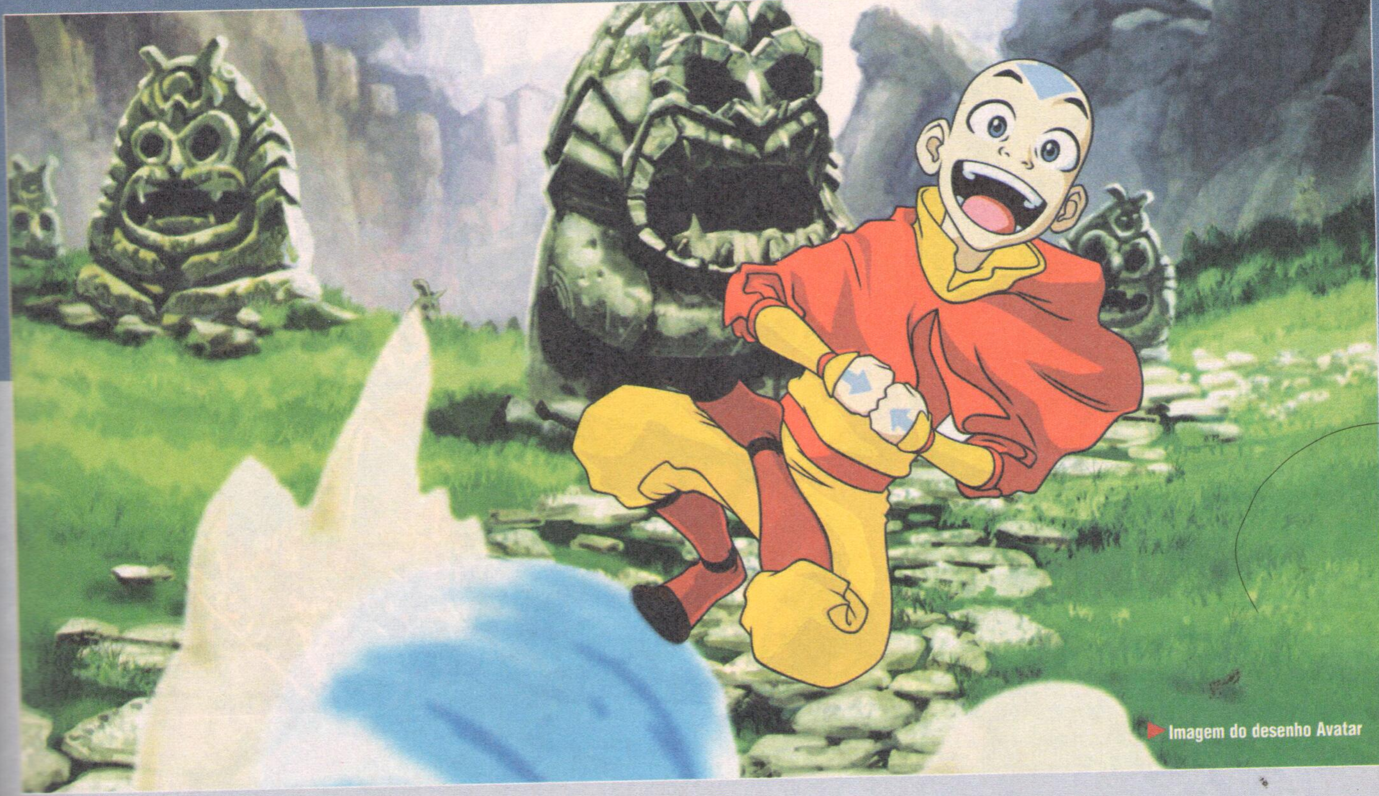


Imagem do desenho Avatar

E correndo por baixo disso tudo, há um pequeno detalhe perdido... OS HUMANOS COMUNS: porque eles não têm poderes, porque eles não são capazes de dar grandes combos de golpes e técnicas especiais, não queimam a Essência para manifestar suas técnicas (sim, a Essência funciona como o Ki em Dragon Ball Z, o Chakra em Naruto, a Energia Espiritual em YuYu Hakushô etc.) mas... no final das contas, eles existem. E podem muito bem empunhar uma espada, no final das contas. Claro, eles são um elo fraco; mesmo com outros povos poderosos como os REIS DRAGÕES, o POVO DAS FADAS e os Exaltados ALQUÍMICOS, eles parecem insignificantes.

Mas se esse é o passado mítico e oculto de nosso mundo... serão eles os herdeiros de toda a Criação.

E ninguém desconfia disso.

Game Gensosuikoden II

Um Pouco sobre o Jogo em Si

Essencialmente, Exalted é um jogo que surgiu na cola do famigerado Mundo das Trevas, da editora White Wolf. Qualquer jogador de RPG no Brasil sabe do que se trata: o Mundo das Trevas é um cenário que recicla sob a ótica annericeana personagens como vampiros, múmias... enfim, os arquétipos clássicos de monstros do horror gótico. E o jogo se tornou cult nos Estados Unidos. No Brasil, se tornou um mega-hit.

Tradicionalmente, para turbinar as vendas quando o jogo deixou de ser novidade, surgiram os eventos anuais, onde certos aspectos do jogo passaram a ser desenvolvidos por tópicos temáticos. Assim, surgiu o Ano do Lótus, que mostrava como era o Mundo das Trevas na Ásia... e marcou a primeira incursão da editora na estética do animê e mangá, com o suplemento Demon Hunter X, relacionada ao livro básico Vampiros do Oriente, publicado no Brasil pela Devir.

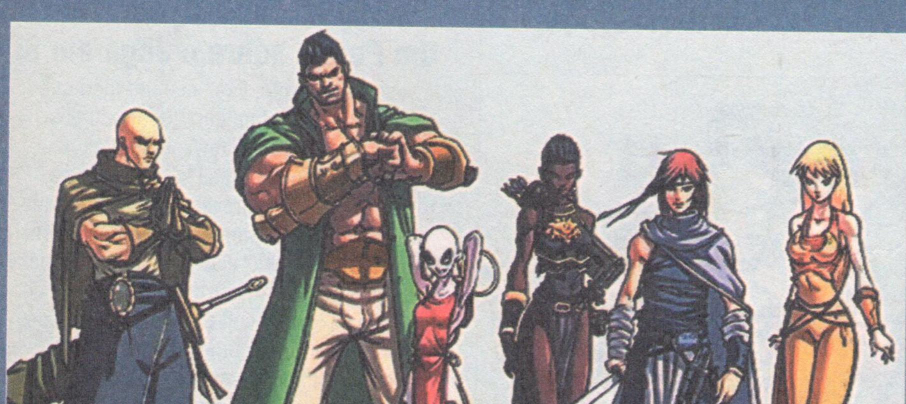
Com o tempo, foram se esgotando as idéias para novos eventos temáticos. Cenários Históricos (pouca gente sabe, mas até o fracassado Aparição: O Esquecimento teve um cenário histórico, passado nos estertores da Batalha de Verdun, durante a primeira guerra mundial)... só a falta de idéias deve ter voltado os criadores do jogo a um evento como a chamada Age of Sorrows (Era da Tristeza). Só que eles tiveram uma idéia luminosa: seus personagens seriam poderosos, ágeis, capazes de feitos impossíveis, como os personagens de Xena, Buffy... e dos videogames, dos animês, com golpes, energia interior convertidas em técnicas especiais, grandes vilões e grandes atos heróicos a serem feitos. E nem falamos ainda dos Warstriders, as máquinas de combate dos Exaltados na primeira Era, que aproxima o cenário de Escaflowne e Rayearth, com seus Manshins comandados por... OK, Essência.

Comparados aos vampiros lamurientos de Vampiro, suas intermináveis politicagens, com seus príncipes e intrigas, com sua estética de personagens vestidos de preto, com seu "oh, eu não sou mais um ser humano"..., como se pode chamar o mundo de Exalted de uma Era de Tristeza?

Shonen Fight Universe

Para que se tenha uma idéia do que é o jogo em mesa, no final da primeira edição há uma filmografia – e nela é mencionado Ninja Scroll (Jubei Ninpocho), um dos filmes mais exagerados de todos os tempos em termos de golpes e cenas de ação. O livro recomenda que se reúna várias pessoas para assistir ao longa, e em seguida se pegue o livro e diga: "Com este jogo, vocês podem fazer tudo isso que acabaram de assistir." O tempo, o crescimento natural do universo levaram isso para bem mais longe. Talvez o melhor comparativo em termos de jogo para muita gente sejam os momentos mais gigantescos de combate em Final Fantasy – The Advent Children.

Mas há mais. Cavando, é possível encontrar paralelos e paralelos. Desde Avatar, o animê (convenhamos: mesmo ele não sendo japonês, mais e mais merece ser chamado assim) exibido pela Nickeloedeon, até longas-metragens chineses de wuxia como o sensacional Stormriders (lançado aqui em VHS, em uma versão cheia de cortes dublada em inglês – argh – pela China Vídeo sob o título Cavaleiros da Tempestade) – que é praticamente uma visão escarrada e cuspida do que são os Dragon-Blooded.



Claro que muitos jogadores tradicionais de fantasia se vêem incomodados com o alto nível de poder dos personagens. Acredito, inclusive, que tenha sido por isso que a segunda edição tenha oferecido de cara a opção de se jogar com "humanos heróicos", antes presente como uma simples opção do Exalted Player's Guide (o Guia do Jogador). É meramente uma forma de agradar não só a esses jogadores mais tradicionais, que provavelmente preferem a leseira do D20 e seus milhões de universos que decalcam Tolkien com seus mesmos elfos e seus mesmos anões e seus mesmos clichês, quanto a apaziguar mestres que arrancam os cabelos com o alto nível de poder de fogo que um jogador pode demonstrar na mesa. Mas cá entre nós: em um cenário onde você pode dar saltos gigantes, manifestar técnicas especiais, explodir coisas e devastar o ambiente ao redor no processo, qual é a graça de se jogar com um humano comum?

Porque Exalted não é um jogo para quem se contenta com pouco. Os níveis de poder em mesa podem ser astronômicos nas mãos de jogadores hábeis, com combates que nada ficam a dever aos que acontecem em Naruto entre os eventos que se seguem após o começo da interrupção do torneio chuunin pelos ninjas de Orochimaru e o começo dos famigerados fillers – essa seqüência de capítulos é Exalted puro. Sem exceção. E para que quem não tenha visto Naruto não fique boiando: é muita, muita, MUITA coisa mesmo.

O Sol Inconquistado que afasta as Trevas

A White Wolf teve uma enorme surpresa: Exalted ultrapassou toda e qualquer perspectiva de vendagem, se tornando o mais espetacular hit de uma editora que já não via grandes hits há muito tempo. O que era apenas um evento anual feito para vender alguns livros para os fãs de sempre e desaparecer sem deixar grandes rastros se tornou um universo que crescia e crescia e crescia. O objetivo era que originalmente ele fosse apenas um possível passado para o velho Mundo das Trevas, explicando alguns eventos que aconteceriam posteriormente. Com o tempo, foi ficando claro: para quê?

Bastard

Mononoke Hime

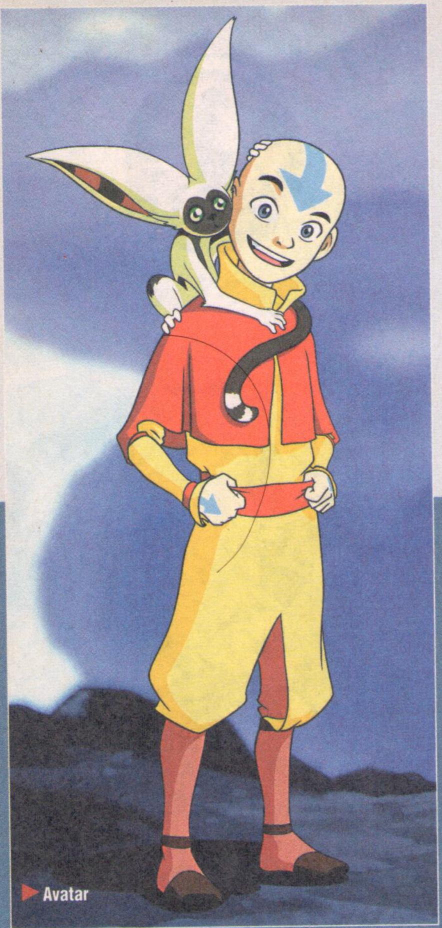
A expansão contínua do novo jogo e o declínio do cenário que lhe deu origem fez com que a grande prioridade da editora passasse a ser Exalted. E, gradualmente, as ligações com a cronologia de Vampiro, Lobisomem e companhia se tornaram mais e mais tênues, à medida em que o mundo de Solares e Lunares foi escrevendo sua própria trilha.

O grito do Ipiranga do novo universo veio com dois eventos. O primeiro foi a extinção do velho Mundo das Trevas. Já longe do seu auge, viciado em correções e alterações que o tornaram um saco de gatos, com regras que foram continuamente sendo reescritas para diminuir o grau de distorção que elas atingiram. Curiosamente, o novo mundo das Trevas que surgiu é um universo bem melhor organizado e ordenado – mas agora, ele é apenas mais um produto da empresa, não "o" produto.

E com isso, não havia mais um porquê para atrelar o universo rico e vibrante dos Exaltados ao velho e moribundo universo que havia sofrido eutanásia. Até porque antes mesmo de uma oficialização disso, os suplementos mais e mais explicitavam (e o segundo livro de Exalted ainda na primeira edição, o Storyteller Companion, deixa claro que a ligação com o cenário de origem era completamente supérfluo e poderia ser ignorado): tirante alguns nomes, Exaltados nada mais tinha a ver com o mundo urbano de vampiros vestidos de preto em shopping centers.

A oficialização total veio na segunda edição, que insinua: o mundo dos Exaltados é o próprio passado mítico de nosso mundo. Um mundo que hoje é apagado e sem vida, governado por humanos igualmente apagados e sem vida, mas que numa lendária era mitológica foi sacudido por heróis que mudaram a face do mundo.

Agora, fica a pergunta: o que tudo isso tem a ver com mangá e animê?



Avatar

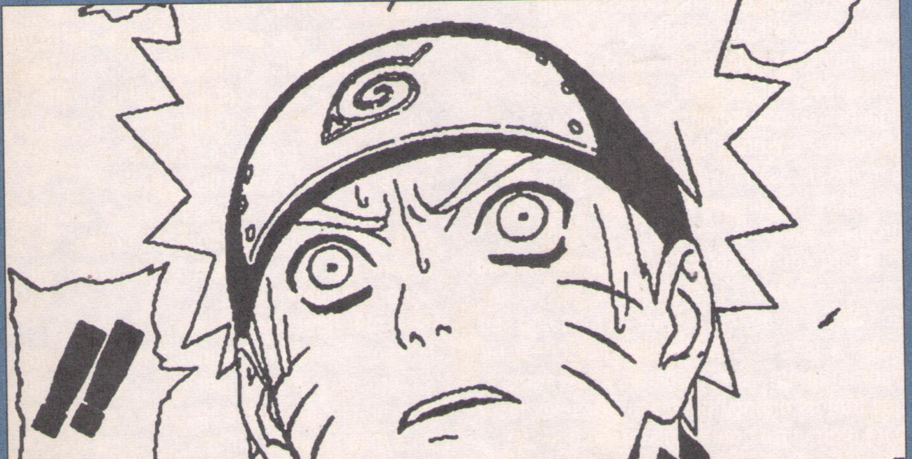
Uma Estética que se Espalha

De modo geral, o RPG como mídia sempre foi sensível às diversas estéticas... e mal ou bem, o conjunto animê/mangá extrapola o conceito de "quadrinho feito no Japão" ou de "desenho animado japonês". A partir do momento em que evoca códigos visuais que são imediatamente apreendidos pelo espectador, eles são "ao estilo animê/mangá". Mas evocam também temas, conceitos, elementos que se repetem. Não importa se qualquer história sobre qualquer tema, ao passar pelo filtro estético do mangá, entra debaixo do seu cabide. O fato é que a estética tem crescido em todos os campos. Pode-se encontrá-la no design, na ilustração publicitária, em vários campos. Mas quando você diz "parece animê", é porque já virou referencial. Você associa algo com as idéias que lhe são evocadas pelo conjunto de conceitos.

Final Fantasy AC

Exalted não foi o primeiro cenário a ser feito baseado em conceitos encontrados em animês, mas tem o mérito de não ter usado os clichês dos mesmos para fazer um produto derivativo. Alguns cenários, como o Invasion Terra do RPG de mechas Mekton Zeta, da R. Talsorian, têm até seu charme por conta disso: o jogo em questão saqueia vergonhosamente Gundam e Macross de tal forma que podemos dizer quem é quem no elenco, mas ele implicitamente parece assumir isso a ponto de olharmos para ele com simpatia. É quase uma piscada de olho para o jogador mais esperto adaptar Macross e/ou Gundam (mais Macross do que Gundam) com os dados apresentados ali, numa época em que a licença de Macross/Robotech estava nas mãos da editora Palladium, sob um sistema de jogo totalmente inadequado para o cenário, diga-se de passagem.

Seu mérito foi antes de mais nada apresentar um cenário rico e sólido, sem preocupações de se parecer com nada. Tem personalidade e brilho próprio. Tem um senso cinemático notável e só falta após tudo perguntar, após uma sessão de jogo, quando sai o animê. Não deixa de ser curioso o sucesso dele após o naufrágio de várias empresas que publicavam material do gênero, como a Guardians of Order do já clássico BESM (Big Eyes, Small Mouth), que faliu recentemente. E a propósito, é a própria White Wolf de Exalted a nova casa do BESM, sob o selo Arthaus. E não deixa de ser compreensível: a maior parte desses materiais são publicados por empresas de médio porte. Pequenas editoras podem se agüentar com um público hiper-específico ou teimosia da equipe mínima; grandes editoras são monstrengos duros de matar. As médias editoras é que mais sentem as marés, mas não exatamente as agüentam.



Naruto

Por ora, o que interessa é que Exalted está no topo. E o veremos em português durante seu momento de sucesso, enquanto muitos grandes jogos jamais deram as caras por aqui.

Preparem suas técnicas e armas especiais, e sigam em frente. NT

NeoTOKYO

02 e 03 Dezembro

ANIMA WEEKEND

Porto Alegre 2006

Estamos chegando!

Clube Israelita Hebraica
Rua Joao Telles, 508 - Bom Fim
Entre a AV. Oswaldo Aranha e Av. Independência

✪ BEIJA OTAKU ✪

Não tem com quem assistir aquele animê especial? Venha achar a sua cara-metade no Beija Otaku!

✪ PLAYSTATION 3 ✪

Test-drive do vídeo-game mais poderoso de todos os tempos! Não perca a oportunidade de conhecer este lançamento!

✪ SHOW DA DUBLAGEM ✪

Conheça cinco dubladores de seus personagens favoritos em um divertido bate-papo!

✪ CONCURSO COSPLAY ✪

O maior e mais famoso concurso do Sul do Brasil está de volta! Divirta-se em várias categorias e concorra a valiosos prêmios!

✪ ESPECIAL CHAVES ✪

Traremos de São Paulo dois dos mais famosos dubladores do seriado Chaves. Não perca!

✪ FLIPERAMAS E PUMP ✪

Venha jogar e dançar até cansar em 15 máquinas! Simuladores, Pump, Air game e muito mais. Totalmente de graça!

✪ ANIME LIVE-PoA 2006 ✪

Ricardo Cruz, o maior cantor de Anisongs brasileiro e membro da banda Jam Project de Hironobu Kageyama, em um super show!

Dragon Ball
Negima!
6

✪ MANGATECA ✪

Uma sala confortável onde você poderá relaxar, curtindo os mangás das principais editoras brasileiras!

- RPG e Card games
- AnimeKê e AnimeQuiz
- Video-games
- Mal pra dedéu
- Salas de exibição
- Ilustrações
- Show com bandas
- Sorteio de vários brindes
- Exibições de artes marciais
- Fanzines
- AnimeDance
- Estandes
- Comida típica
- Venha encontrar os amigos
- E muito mais!

Mais informações: www.animaweekend.com.br

Realização: TSM Comunicações e Eventos

Parceiros: ANIMAX, Conrad Editora, Escala, Editora JBC

Guia de Live-Action Asiático

Para quem não vive só de animação, uma pequena retrospectiva do que foi lançado recentemente no Brasil e dicas para começar uma DVDteca básica.

Por Otávio Moulin

Fatal

Como a Neo Tokyo é uma revista sobre animê, mangá e também sobre cultura asiática, vamos fazer um apanhado geral dos principais lançamentos em cinema e DVD de live-action orientais no Brasil para os próximos meses, aproveitando também para procurar alguns títulos bacanas que podem ter passado despercebidos.

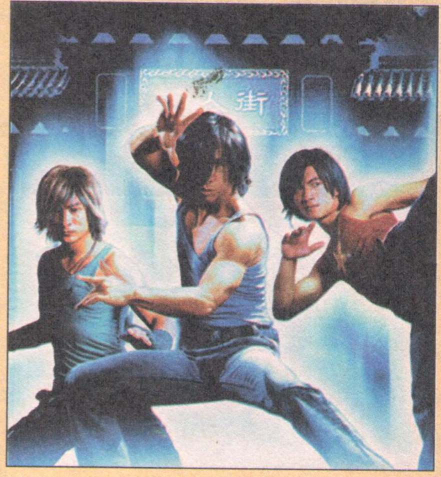
O mercado de DVD está quente e, hoje, esta é a principal fonte de renda dos estúdios de Hollywood e, no Brasil, isso não é diferente. Prova disso é que nos últimos anos várias novas empresas de home vídeo surgiram de uma vez e, como as empresas maiores e mais antigas já têm contatos estabelecidos e um bom estoque de direitos assegurados, as novatas são obrigadas a pinçar filmes que passaram despercebidos pelas grandes empresas, comprar filmes de qualidade duvidosa ou buscar produtos diferentes de países pouco explorados. É por isso que vemos lançamentos tão diversos nas locadoras ultimamente.

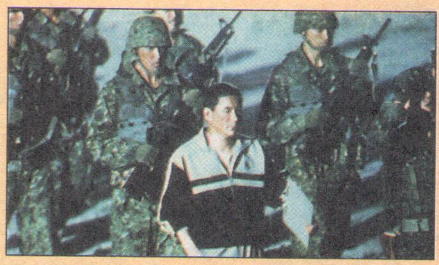
Sim, é um pouco triste dizer que os filmes asiáticos são lançados aqui no Brasil por pura falta de opção. Na realidade isso não é totalmente verdadeiro. Há cinco, seis ou sete anos aproximadamente, o Brasil não tinha mangás nas bancas, o Cartoon Network passava basicamente reprises de Os Flintstones e filmes como O Tigre e o Dragão, Herói, Oldboy e Kung-Fusão ainda não haviam caído nas graças da crítica e do público. Ou seja, a vontade do mercado por mais e mais novidades, a concorrência por mais títulos e uma maior exposição da cultura oriental na mídia contribuiu para o mercado mais aberto que temos hoje, afinal, até este passado não tão distante, apenas algumas poucas distribuidoras eram fiéis ao nicho (como a extinta Everest na década de 80, que lançou Jaspion, Changeman entre outros; e a China Vídeo desde os anos 90, com clássicos de artes marciais e fitas cult de Hong Kong), outras distribuidoras simplesmente lançavam alguns títulos esporádicos por estarem incluídos em algum pacote ou devido a ciclos momentâneos como a onda de filmes de ninja dos anos 80 e a ida de Jackie Chan, Jet Li e John Woo para Hollywood na década de 90. Nunca foi questão de qualidade, países como China e Japão têm cinematografias riquíssimas, e sim por questões mercadológicas.

O mercado também parece ditar que os produtos orientais para exportação são, basicamente, filmes de terror ou de ação, no máximo filmes de suspense. Dramas e comédias raramente são comprados para o Brasil, a não ser aqueles que tenham recebido algum prêmio importante ou tenham feito algum tipo de barulho. A desculpa parece ser a diferença cultural, o que nos faz perguntar: o que faz um japonês chorar ou chinês rir sempre é diferente do que nos toca?

Azumi

Battle Royale


Dragon Tiger


Battle Royale

Horror

A menina dos olhos das distribuidoras é pálida, tem cabelos compridos tapando o rosto e são assombrações bem criativas, saindo de televisores, chuveiros, telefones e qualquer outro lugar que possa gerar bons sustos. Tudo começou como remake hollywoodiano de O Chamado, que garantiu o lançamento de toda a trilogia oficial de Ring em DVD no Brasil pela Califórnia Filmes. Na onda vieram os remakes de O Grito e Água Negra, garantindo o lançamento dos originais por aqui, esses foram lançados pela Alpha Filmes. Ainda sobre meninas cabeludas mortas japonesas, em outubro chega pela Paris Filmes o DVD de Almas Reencarnadas, de Takashi Shimizu (o mesmo de O Grito), sobre uma chacina em um hotel que foi filmada pelo assassino e que é recriada anos mais tarde por um cineasta e que chegou a ser exibido nos cinemas em circuito nacional. A empresa também lançou outros filmes de terror bem interessantes como Infecção e O Terror da Premonição, todos parte do Projeto J-Horror Theater, um pacote de sete filmes de terror made in Japan por alguns dos principais nomes do gênero.

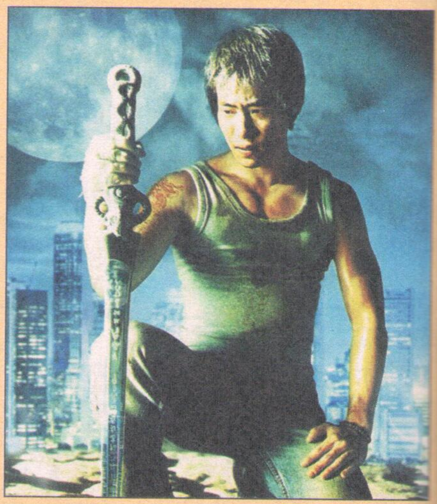
Os chineses também têm meninas cabeludas mortas, as principais delas foram trazidas pelos irmãos Oxide e Danny Pang, em filmes como Visões (lançado ano passado) e no recente Assombração, ambos foram para os cinemas, cortesia da PlayArte, que também colocou no mercado outra fita de terror da dupla, Desejos Mortais, que chegou nas locadoras no mês passado e gira em torno da obsessão pela morte e lida com os famosos snuff movies, aqueles lendários filmes que mostram gente sendo morta para valer. O filme Assombração deve chegar no fim do ano e tem uma premissa bastante incomum que mostra uma escritora presa em um mundo onde as memórias e idéias esquecidas são recicladas, repleta de aparições bizarras.

O filão também é explorado na Coréia do Sul, de onde saiu um filme bem peculiar e provavelmente um dos melhores do gênero. O filme, que aqui foi batizado apenas como Medo, do diretor Kim Ji-woon, sobre duas irmãs que se recuperam de uma doença na casa do pai, onde mora também a sinistra madrasta, e certo dia uma delas desaparece deixando manchas de sangue no chão, a sensação aparente é que tudo isso pode ser obra de uma força sobrenatural ou de alguém querendo passar essa impressão.

Ação

Fora dos filmes de terror, também tivemos muita coisa interessante quando o assunto é ação e pancadaria. Do Japão tivemos Takeshi Kitano, que tomou o manto do lendário Shintaro Katsu e se tornou o novo Zatoichi, lançado por aqui pela Buena Vista. A Europa Filmes lançou Azumi, de Ryuhei Kitamura, sobre a bela assassina que, ao lado de seus irmãos de armas, deve assassinar três lordes e que continua sua missão em Azumi 2, esse dirigido por Shusuke Kaneko, o mesmo responsável pela recente (e até o momento inédita) adaptação do mangá Death Note para as telas.

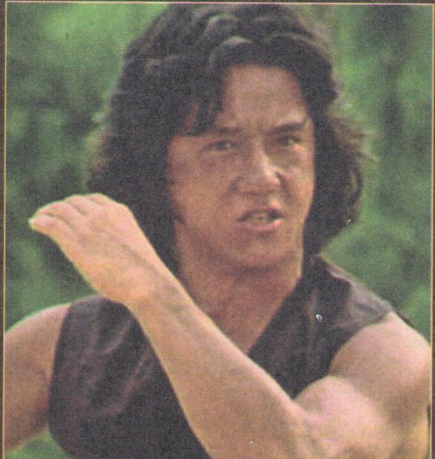
A Paris Filmes também investiu na ação, em 2005, com o belíssimo Casshern – Reencarnado do Inferno, uma adaptação que fez muito barulho no exterior, mas acabou sem muito brilho por aqui e continuou com o blockbuster Shinobi – A Batalha, levemente baseado em Basilisk que chegou em terras tupiniquins (pelo menos em DVD) antes mesmo que no Japão e que, de lambuja, ainda veio junto Ashura – A Rainha dos Demônios, uma estranha fantasia que não foi bem compreendida, nem aqui nem no exterior. A distribuidora lança agora Death Trance – O Samurai do Apocalipse, filme com o novo astro japonês das artes marciais Tak Sakaguchi (e que, de quebra, ainda vem com o filho de Steven Seagal, Kentaro) sobre um guerreiro lendário que carrega um caixão misterioso que todos querem roubar, em um cenário que mistura elementos de filmes de faroeste com os de samurai, com uma aura cool de sci-fi.


Arahan

Battle Royale

Azumi

Gamera


Mestre Invencível

Para quem sente falta de um bom e velho Kaiju, a China Vídeo prepara o lançamento de Gamera – O Bravo, até o fim do ano. O filme é um reboot da franquia da tartaruga gigante favorita dos japoneses (que, aparentemente, nem anda tão gigante assim no filme), de volta às origens como protetora das crianças, fugindo do clima dark pesadão da ótima trilogia realizada por Shusuke Kaneko na década passada.

Merece também certo destaque a iniciativa da Visual Filmes, que coloca no mercado nos próximos meses o esperadíssimo Batalha Real, ou Battle Royale, adaptação do polêmico livro de Koushun Takami dirigido pelo lendário Kinji Fukasaku, que ganha o mangá em edição nacional também na mesma época (mais detalhes sobre o DVD na próxima edição).

Os chineses são mais famosos pela ação e entre os seus filmes, o mais interessante dos últimos meses foi, com certeza, Profissionais do Crime, fita sobre um duelo de matadores profissionais com várias referências à cultura pop, dirigida pelo premiado Johnnie To, lançada pela Europa Filmes. A empresa ainda coloca no mercado, este mês, o filme Fatal, dirigido por Tony Ching (coreógrafo de lutas de Herói), sobre uma dupla de belas garotas treinadas desde crianças para as mais variadas missões de assassinato.

A Flashstar colocou na seqüência do thriller O Justiceiro (que nada tem a ver com o personagem da Marvel Comics, o filme é sobre um serial killer na verdade), um drama de artes marciais Star Runner – A Disputa Final, com participações especiais de velhos ídolos dos filmes de kung-fu da década de 70. Em novembro, a empresa promete o aguardadíssimo Dragon Tiger, adaptação do manhwa estrelada pelo astro das artes marciais e famoso coreógrafo Donnie Yen, ao lado dos astros teen Nicholas Tse e Shawn Yue.

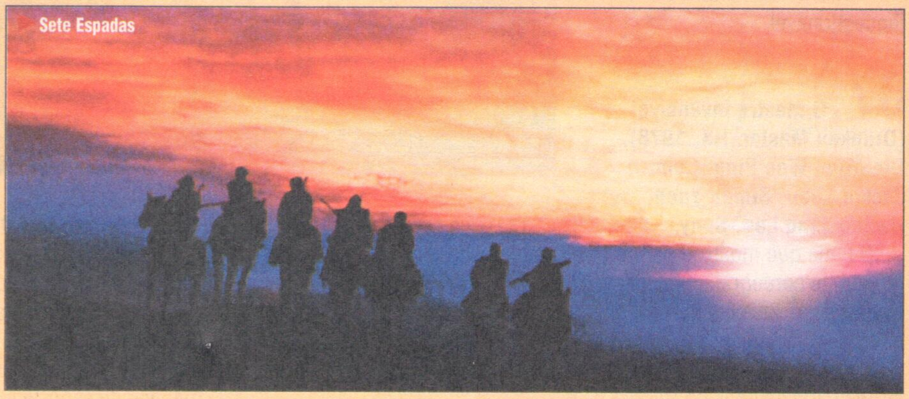
Donnie Yen também aparece no épico Sete Espadas, da Imagem Filmes, dirigido por Tsui Hark (que é considerado o Steven Spielberg chinês) e idealizado como o primeiro de sete filmes, conta a história de sete armas especiais que são dadas a um grupo de guerreiros para enfrentar a tirania de um império violento que caça todos os praticantes de artes marciais do reino.

Entre outros títulos lançados há pouco tempo e que merecem menção estão os malucos A Batalha dos Deuses, filme lançado pela Focus Filmes baseado na mitologia chinesa e repleto de efeitos especiais, e também, Dragão Branco, da Sony, que mistura artes marciais com muitos elementos cômicos sobre uma jovem que recebe os poderes de uma lendária assassina (por download em um filme de época!).

Não podemos esquecer dos regulares lançamentos da China Vídeo de clássicos de artes marciais do estúdio Shaw Bros., cujo logo apareceu no início de Kill Bill e influenciou bastante Quentin Tarantino (que tirou o personagem Pai Mei e o ator Gordon Liu de seus filmes). Os lançamentos foram totalmente restaurados e remasterizados, em widescreen e som original, com filmes de todas as fases do estúdio, desde filmes de lutas com espadas ao bom e velho kung-fu com todos os astros da época como Wang Yu, Alexander Fu Sheng, David Chiang, Ti Lung e o grupo de dublês conhecido como Os Venenos. Ela também foi a primeira a investir no cinema de ação coreano com destaque para Volcano High – A Escola do Poder (que gerou um manhwa que funciona como prequel) e Oyama – O Lutador Lendário, baseado em um manhwa que narra a vida de Choi Baedal, também conhecido como Mas Oyama, o fundador do brutal estilo de Karatê Kyokushinkai que, de tanto vencer, acabou indo lutar contra touros e ursos por falta de adversários.

O carro-chefe do cinema coreano entre o público em geral, com certeza, foi o thriller de vingança Oldboy, adaptação do mangá de Minegishi Nobuaki and Tsuchiya Garonda, lançado pela Europa Filmes, que ganhou inclusive uma edição dupla caprichada para venda direta ao consumidor. A empresa também lançou Zona de Risco, do mesmo diretor, e também colocou nas prateleiras um filme de artes marciais repleto de efeitos visuais de ponta e bastante curioso chamado Arahan, com um dos heróis de ação que tem a melhor "cara de bobo" dos últimos tempos.

A Visual Filmes também apostou nas produções coreanas e começou logo com um épico chamado A Lenda do Lago do Mal e emendou com um thriller violento e perturbador chamado Morra ou Diga que Sim, sobre um assassino que atormenta um casal que só queria curtir as férias. A Visual Filmes ainda programa até o fim do ano, junto com o já citado Batalha Real, um filme de ação do mesmo diretor de Medo, chamado O Gosto da Vingança, sobre um matador que busca vingança depois que ele falha em uma missão e é jurado de morte por seu chefe, estrelado pelo galã Lee Byeong-heon (que depois do filme foi escalado pela softhouse Capcom para servir de modelo para o personagem principal do jogo Lost Planet: Extreme Condition, de X-Box 360).


Sete Espadas

Sete Espadas

Volcano High

DVDTECA BÁSICA

Ainda que os lançamentos tenham aumentado consideravelmente nos últimos anos, muita coisa bacana chegou às locadoras e lojas desde o início da era do DVD e aqui vão dicas de alguns dos principais filmes asiáticos trazidos para o Brasil. Alguns são um tanto difíceis de se encontrar atualmente mas vale a pena o esforço.

01. Operação Dragão (Enter the Dragon, HK, 1973). Dir. Robert Clouse. Com Bruce Lee, John Saxon, Jim Kelly. Warner.

O filme que transformou Bruce Lee em astro internacional e colocou os filmes de artes marciais entre os mais populares.

02. O Tigre e o Dragão (Crouching Tiger, Hidden Dragon, HK/EUA/CHI, 2000). Dir. Ang Lee. Com Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Zhang Ziyi. Sony.

Quase 30 anos depois de Operação Dragão, os filmes de artes marciais voltam aos holofotes, com status dos chamados "filmes de arte" em uma homenagem aos antigos filmes chineses de duelos de espadachins.

03. Os Sete Samurais (The Seven Samurai, JAP, 1954). Dir. Akira Kurosawa. Com Takashi Shimura, Toshiro Mifune, Yoshio Inaba. Continental.

Esse só não foi o primeiro da lista pois o DVD não é da melhor qualidade ou procedência, mas a verdade é que todos os filmes do mestre Kurosawa são obrigatórios. Os Sete Samurais resiste ao tempo e sua influência é sentida até hoje.

04. Oldboy (Oldboy, COR, 2003). Dir. Park Chan-wook. Com Choi Sin-mik, Yu Ji-tae, Kang Hye-jeong. Europa.

Assim como O Tigre e o Dragão, colocou os filmes orientais na boca do povo e nas listas dos favoritos dos críticos, numa história de vingança extrema muito bem realizada e com um ar de frescor diferente dos tradicionais enlatados hollywoodianos.

05. Ring – O Chamado (Ring, JAP, 1998). Dir. Hideo Nakata. Com Nanako Matsushima, Miki Nakatani, Hiroyuki Sanada. Califórnia.

O filme que, de certa maneira, ressuscitou o cinema de horror japonês e deu início à invasão de filmes de terror asiáticos no Ocidente e que virou febre por onde passou, gerando centenas de subprodutos e cópias que rendem até hoje.

06. O Grande Mestre Beberrão (Come Drink With Me, HK, 1966). Dir. King Hu. Com Cheng Pei Pei, Hua Yueh. China Vídeo.

Considerado por historiadores e críticos como o primeiro filme de artes marciais modernos, aquele que criou a maioria das convenções do gênero utilizadas até hoje. As lutas já não impressionam mas sua importância histórica é inquestionável.

Battle Royale

07. O Mestre Invencível (Drunken Master, HK, 1978). Dir. Yuen Woo Ping. Com Jackie Chan, Simon Yuen, Hwang Jang Lee. Sony.

O filme que mostrou para o mundo as coreografias intensas e acrobacias insanas pois foi o que transformou Jackie Chan e o diretor Yuen (que anos mais tarde criaria as lutas da trilogia Matrix) em astros.

08. Street Fighter – O Filme (The Street Fighter, JAP, 1974). Dir. Shigehiro Ozawa. Com Sonny Chiba, Waichi Yamada, Yutaka Nakajima. Works.

A resposta japonesa aos filmes de Kung-Fu transformou Sonny Chiba em ícone, com sua atitude cool e golpes secos e brutais, e abriu caminho para outros astros do país.

09. Kwaidan – As Quatro Faces do Medo (Kwaidan, JAP, 1964). Dir. Masaki Kobayashi. Com Rentaro Mikuni, Misako Watanabe, Tetsuro Tamba. Continental.

Clássica antologia com quatro histórias de terror que é considerada uma das bases do cinema de horror japonês. Ring e outros filmes semelhantes não existiriam se não fosse por ele.

10. The Killer – O Matador (The Killer, HK, 1989). Dir. John Woo. Com Chow Yun Fat, Danny Lee, Sally Yeh. Continental.

John Woo criou um estilo de filme de ação que é imitado até hoje, com seqüências em câmera lenta, cortes rápidos, cápsulas e tudo quanto é tipo de detrito voando pelos ares durante tiroteios, além de muito sangue. Tudo isso ao contar uma história emocionante com personagens interessantes e tridimensionais.

11. Kung-Fu Futebol Clube (Shaolin Soccer, HK, 2001). Dir. Stephen Chow. Com Stephen Chow, Vicky Zhao, Ng Man Tat. Disney.

O filme que transformou Stephen Chow, o rei da comédia chinesa, em astro internacional numa história repleta de maluquices inspiradas em mangás de esporte e um senso de humor sensacional. Pena que a versão lançada no Brasil esteja repleta de cortes.

12. Zatoichi (Zatoichi, JAP, 2003). Dir. Takeshi Kitano. Com Takeshi Kitano, Tadanobu Asano, Michiyo Ookosu. Disney.

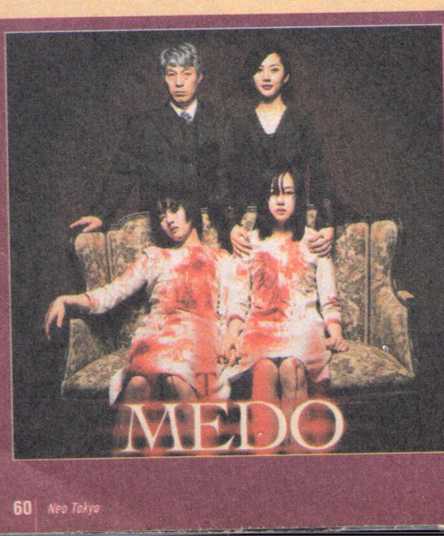
Na falta dos originais com Shintaro Katsu na pele do espadachim cego, vamos com a reimaginação da série pela mente de Takeshi Kitano, que muda bastante o personagem, colocando elementos de comédia e até de musical na trama.

13. Os Cavaleiros da Tempestade (The Storm Riders, HK, 1998). Dir. Andrew Lau. Com Ekin Cheng, Aaron Kwok, Sonny Chiba. China Vídeo.

Adaptação de manwha com astros pop de Hong Kong, que mostrou ao mundo que o cinema chinês também era capaz de produzir grandes filmes repletos de efeitos digitais e gerou vários subprodutos e outros filmes no mesmo estilo, como Um Homem Chamado Herói.

14. Volcano High – A Escola do Poder (Volcano High, COR, 2001). Dir. Kim Taegyum. Com Jang Hyuk, Shin Min-a, Kim Su-ro. China Vídeo.

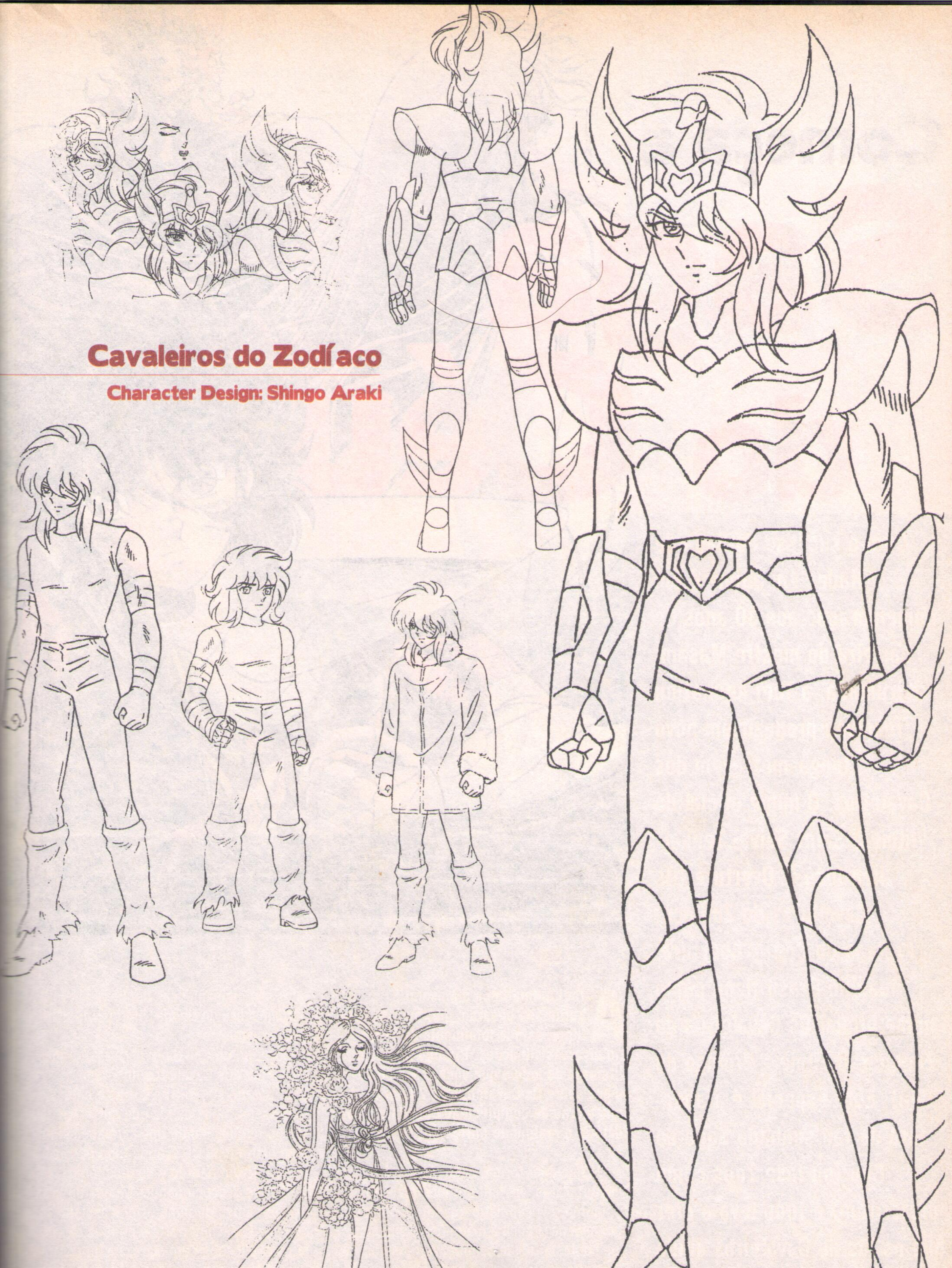
Aquilo que Os Cavaleiros da Tempestade representa para o cinema de Hong Kong, Volcano High representa para o cinema da Coréia do Sul, com uma trama jovem repleta de ação e efeitos digitais de ponta que abriu caminho para outras produções e gerou uma série de produtos relacionados.



Azumi

15. Ong Bak – O Guerreiro Sagrado (Ong Bak, TAI, 2003). Dir. Prachya Pinkaew. Com Tony Jaa, Petchtai Wongkamlao. Imagem.

Com Jackie Chan em Hollywood e a falta de novidades em filmes de artes marciais nos últimos anos, a Tailândia surgiu no mapa com este filme repleto de acrobacias impressionantes e lutas brutais, revelando o talento circense de Tony Jaa, que é considerado herdeiro de Chan. ■

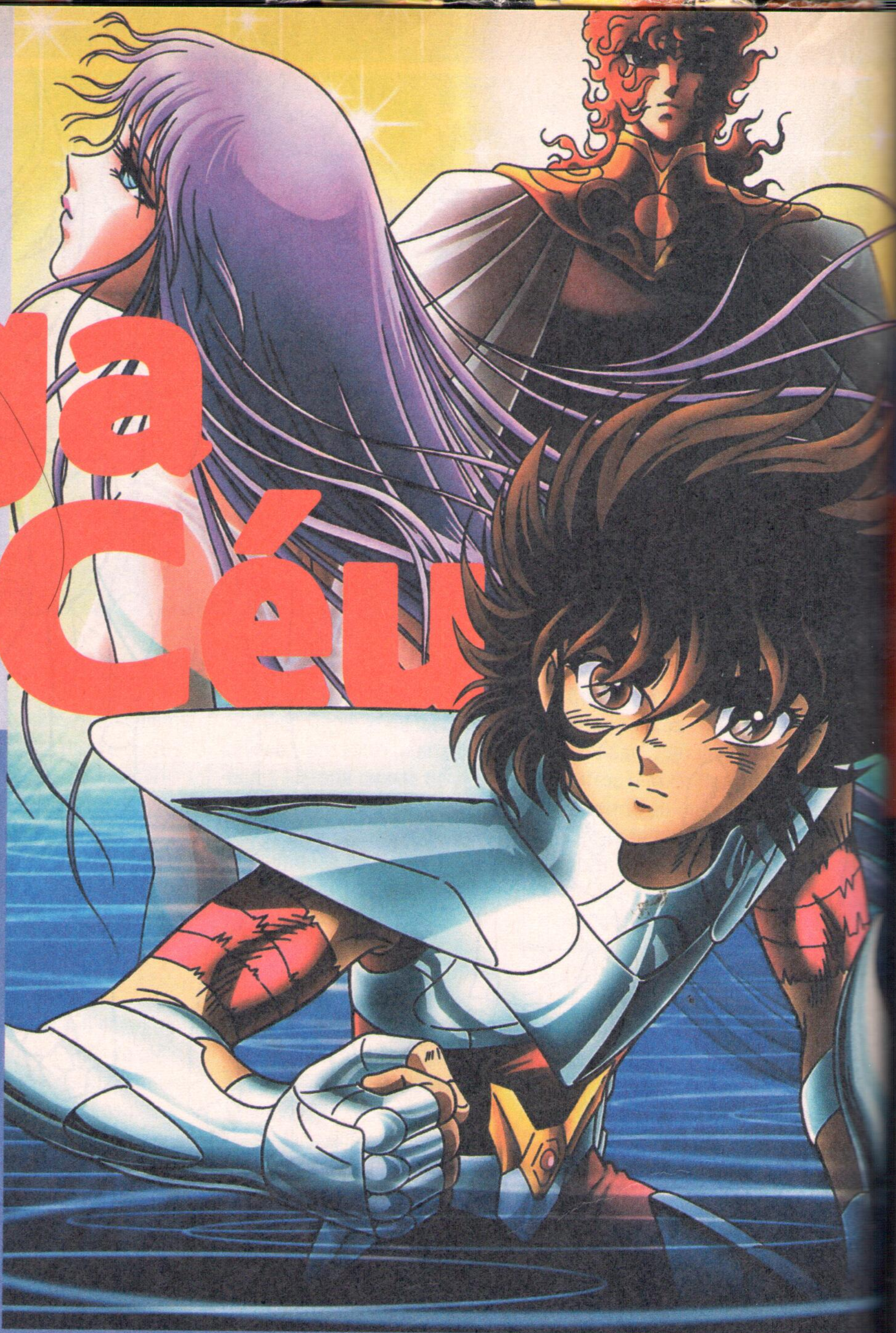


Cavaleiros do Zodíaco

Character Design: Shingo Araki

neo@animepro.com.br

Começa a Saga do Céu



Com o sucesso da Saga de Hades em animê e em comemoração aos 30 anos de carreira do mestre Masami Kurumada, a Toei Animation resolveu produzir um novo longa-metragem dos Cavaleiros. O nome oficial do filme é Saint Seiya: Tenkai-hen Josô – Overture (Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu – Abertura, mas no Brasil ficou como nome oficial Os Cavaleiros do Zodíaco: O Filme - Prólogo do Céu). Este especial é a abertura da tão sonhada Saga do Céu (ou fase Zeus como preferirem) e tudo leva a crer que os fãs de Cavaleiros ainda verão esta fase completa algum dia.

Por Eduardo Vilarinho

A Toei Animation e o Masami Kurumada ousaram muito neste novo filme, saindo totalmente da rotina em diversas situações. Prólogo do Céu é diferente de tudo o que você já viu ou conhece sobre Os Cavaleiros do Zodíaco, pois o grau de complexidade dos fatos e da história é realmente intrigante.

De qualquer forma, algumas coisas ficaram claras: ele tem um foco mais adulto, tanto no vocabulário quanto no enredo. A qualidade gráfica é magnífica e não há o que contestar neste sentido. A trilha sonora é um show totalmente à parte e não é preciso fazer comentários, embora, em muitos momentos, ela acabe sendo um pouco melancólica pois o enredo exige isso. As lutas são mais intensas também, embora as participações de Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki sejam pequenas.

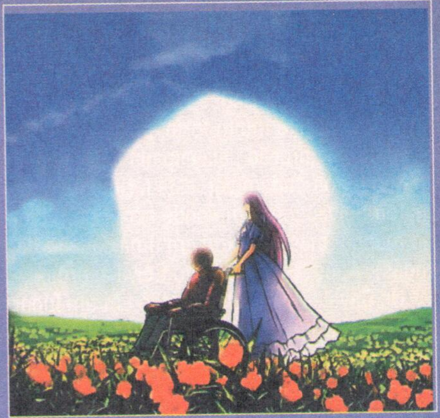
Prólogo do Céu, com certeza, é o melhor filme dos Cavaleiros do Zodíaco (comparado aos outros curtas e longas-metragens), mas os fãs que quiserem assistir ao filme achando que será apenas mais uma história de CDZ, onde tudo ocorre dentro de um padrão e de uma lógica, vão acabar se decepcionando. Muitas dúvidas existem antes do filme e após assistir, as dúvidas triplicam, porque poucos são os fatos explicados com clareza e outros ficam abertos totalmente para várias interpretações. Quem sabe não tenha sido essa a intenção da Toei Animation e de Masami Kurumada?

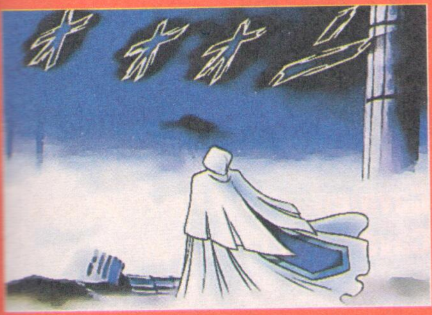
Mangá de introdução ao filme Prólogo do Céu

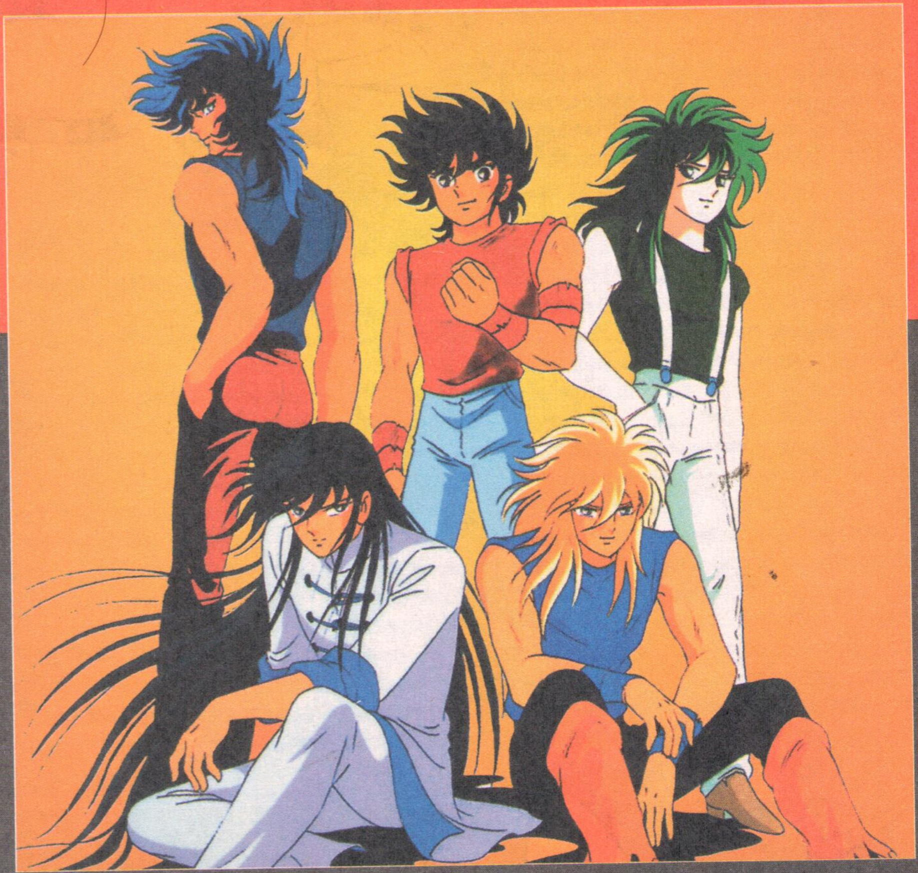
Três dias antes do lançamento oficial do filme nos cinemas japoneses (fato que aconteceu no dia 14 de fevereiro de 2004), Masami Kurumada (o criador dos Cavaleiros do Zodíaco), resolveu publicar uma espécie de minimangá introdutório do filme, com oito páginas totalmente coloridas. Confira um resumo deste mangá:

Seiya está em uma cadeira de rodas. A sua luta contra Hades o deixou nesse estado deplorável. Saori está ao seu lado, confortando-o e agradecendo-o por tê-la protegido até hoje. Ela promete que daqui por diante será ela que o protegerá.

Enquanto isso, no Olimpo, um personagem misterioso (provavelmente Zeus) encontra um cavaleiro acorrentado e diz: Tohma, você já pode deixar esta prisão celestial! O personagem misterioso avisa que os Cavaleiros de Atena não temem os Deuses e excederam os limites da blasfêmia, portanto Tohma deve ir matá-los.







Bastidores da Produção

O filme Prólogo do Céu foi produzido essencialmente para comemorar os 30 anos de carreira de Masami Kurumada, porém, existiram alguns processos conturbados em virtude do tempo que era muito curto para a equipe produzir o filme. O site oficial da Toei Animation, produtora do filme, era atualizado quase toda semana e sempre trazia um novo vídeo de entrevistas com o pessoal do staff e/ou curiosidades sobre a produção do filme. Ao todo, vinte vídeos foram disponibilizados (no final desta matéria, existem informações para que você possa assistir a estes vídeos).

A empresa responsável pelos cenários foi o Studio Mao, que já havia feito um belíssimo trabalho com a fase Santuário de Hades e por isso foi chamada novamente pela Toei Animation para cuidar desta parte (lembrando que o Studio Mao não participou da fase Inferno de Hades, somente da fase Santuário e do filme Prólogo do Céu). Com relação à parte gráfica e animação, o Prólogo do Céu reúne o que há de melhor e mais moderno em se tratando de Cavaleiros do Zodíaco.

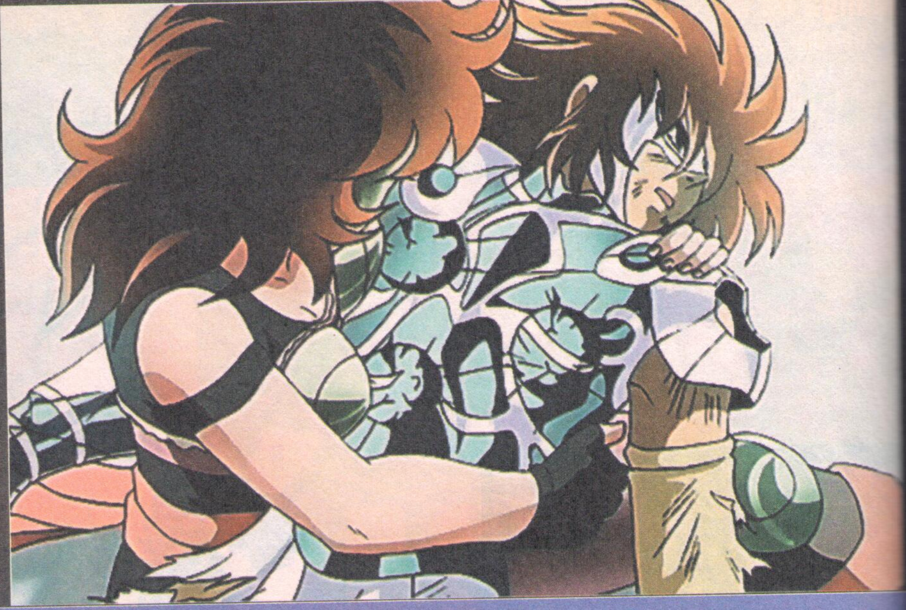
Confira os principais integrantes do elenco de produção:
Diretor: Shigeyasu Yamauchi
Scripts: Akatsuki Yamatoya e Michiko Yokote
Música de Fundo (BGM): Seiji Yokoyama
Chararcter Designers: Michi Himeno e Shingo Araki
Diretor de Arte: Yukiko Iijima
Designer / Arte: Takaaki Yamashite
Planejamento: Hiroyuki Sakurada

RESUMO DA HISTÓRIA

O início e a aparição dos Cavaleiros Celestiais

Seiya está sentado em uma cadeira de rodas. Está nesta situação desde a luta final contra Hades. No céu, surgem três cavaleiros misteriosos. São os Cavaleiros Celestiais Tohma de Ícaro, Odisseu e Teseu. Eles atacam Seiya com estacas de madeira, sendo que várias acabam ferindo gravemente o corpo do até então Cavaleiro de Pégaso. A missão dos Cavaleiros Celestiais é eliminar o Cavaleiro de Pégaso, tendo em vista que, no passado, ele desafiou e venceu diversos deuses. Logo após atacarem Seiya, Tohma sente a presença de alguém e lança uma das estacas de madeira nesta pessoa. A pessoa em quem Tohma lançou o objeto é, na verdade, Atena, que imediatamente detém o objeto. Saori caminha até Seiya e retira, com seu cosmo, todas as estacas fincadas no corpo dele. Os Cavaleiros Celestiais ficam sem ação e não conseguem atacar a deusa Atena.

No mesmo instante, o céu começa a mudar de cor e surge Artemis (irmã mais velha de Atena e deusa da Lua). Artemis diz que Saori não é mais uma deusa, pois acabou se corrompendo com os humanos e agora ela deve entregar a Terra para ela. Saori resolve entregar a Terra e o Santuário para a sua irmã, mas ela pede que a vida de Seiya e dos outros Cavaleiros de Bronze sejam poupadas. Artemis concorda imediatamente.



A Maldição de Hades atormenta Seiya de Pégaso e as Almas dos Cavaleiros de Ouro são seladas. Seiya começa a ter lembranças da sua luta contra Hades. A cena que vem em sua cabeça é muito forte, pois ele é atingido no coração pela espada de Hades (como todos podem ver, este ferimento não matou Seiya, conforme pode ser interpretado no mangá, mas o deixou em uma cadeira de rodas). Após ter este sonho Seiya acorda.

Os Cavaleiros de Ouro estão em um lugar muito escuro. É possível identificar: Shion de Áries, Dohko de Libra, Mu de Áries, Aldebaran de Touro, Máscara da Morte de Câncer, Saga de Gêmeos, Kanon de Gêmeos, Aiolia de Leão, Shaka de Virgem, Milo de Escorpião, Shura de Capricórnio, Camus de Aquário e Afrodite de Peixes. Aiolos de Sagitário é o único que não está presente. De repente, 3 vultos aparecem e se identificam como deuses, são 2 vozes masculinas (nenhuma delas é Apolo) e 1 voz feminina (que também não é Artemis). Quem seriam esses 3 novos deuses?

Shion e Dohko começam a conversar com esses deuses. Os deuses afirmam que os Cavaleiros de Ouro devem ser punidos por terem lutado contra os deuses e que suas almas serão seladas para sempre, sendo assim, não poderão ter uma morte em paz. Os Cavaleiros de Ouro dizem não ter medo e continuarão lutando porque são Cavaleiros de Atena.

Marin encontra Seiya caído no gramado, perto da casa de campo. Ele já não está mais na cadeira de rodas. Seiya questiona Marin sobre o paradeiro de Saori. A mestra de Seiya fala para ele não ficar se lamentando e ordena que ele vá ao Santuário procurar Atena. Um detalhe curioso nesta cena é que Marin encontra um sino caído perto da cadeira de rodas do Seiya. Ela não comenta nada mas é o sino do Tohma (seu irmão).

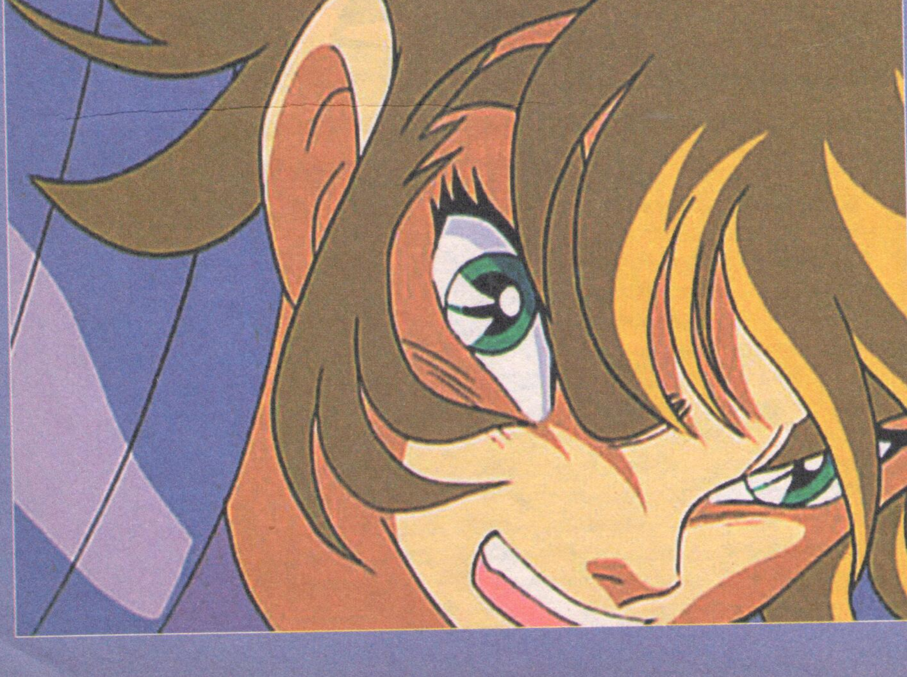
Seiya chega ao Santuário mas não o reconhece. Ele está totalmente destruído, existe muita água e ruínas. Shina, Jabu e Ichi interceptam Seiya e começam a falar que ele não é mais um Cavaleiro. Seiya é atacado pelos três que agora servem a deusa Artemis. O Cavaleiro de Pégaso acaba levando uma surra da Shina e cai de um despenhadeiro. O local em que Seiya cai é uma espécie de gruta onde ele acaba encontrando a sua armadura (Shina derrubou Seiya nessa gruta de propósito, pois sabia que ele encontraria a sua armadura). Por causa da maldição de Hades, o corpo de Seiya rejeita a armadura de Pégaso.

Saori está na fonte da redenção onde começa a derramar o seu sangue em penitência por ter ignorado todos os humanos para salvar os Cavaleiros de Bronze.

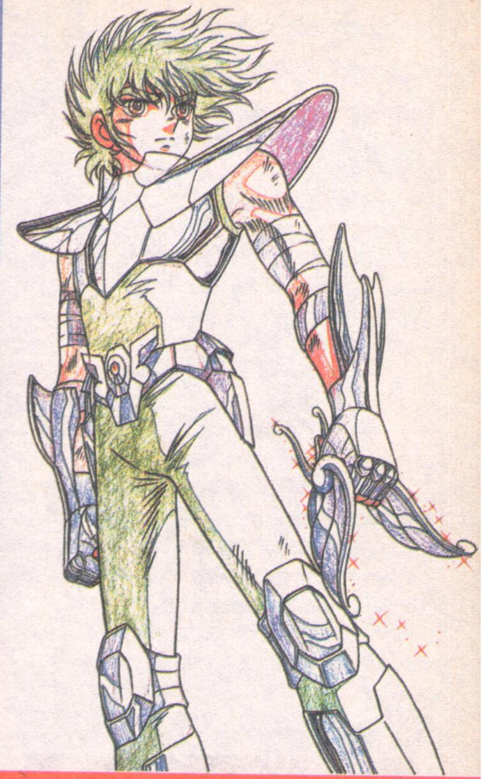
Cavaleiros de Bronze versus Cavaleiros Celestiais

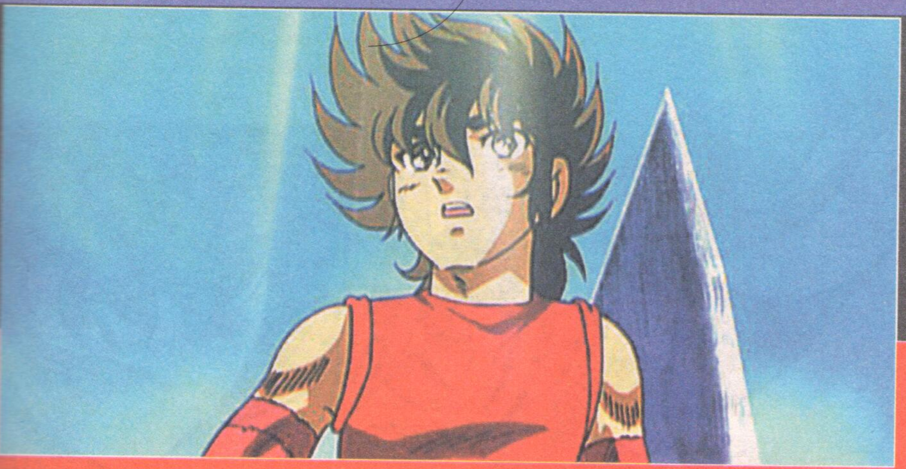
Shun utiliza suas correntes para escalar um penhasco do agora destruído santuário. Ele é interceptado por Teseu, um dos Cavaleiros Celestiais (anjo). O anjo mostra sua total superioridade fazendo com que Andrômeda fique preso entre os penhascos. Teseu brinca com Shun, ficando de pé em cima da sua corrente que está fincada em ambos os lados do penhasco. O Cavaleiro Celestial tem a capacidade de "voar" literalmente, graças as suas asas. O seu cosmo é algo peculiar pois feixes de luz aparecem de forma ordenada. Teseu joga Shun para cima do penhasco e o convida para a luta em outro local, uma espécie de "arena". O local está encharcado e no centro da "arena" exis uma espécie de estátua, onde os Cavaleiros de Ouro estão petrificados.

Shun leva uma surra de Teseu e é arremessado em cima da estátua dos Cavaleiros de Ouro. Shun os reconhece. Neste momento surge Ikki de Fênix, mais uma vez em uma entrada triunfal, para sa Shun. Entretanto, o Cavaleiro de Fênix não é páreo para Teseu que acaba dando uma surra em Ikki também. Shun e Ikki estão ca-dos na frente da estátua dos Cavaleiros de Ouro e então, os Cavaleiros Dourados começam a chorar lágrimas de sangue, o que faz os dois irmãos de bronze se encherem de esperança novamente. Pela primeira vez, Shun e Ikki resolvem atacar u inimigo em conjunto. Shun se joga contra Teseu e dispara a Corrente de Andrômeda e logo em seguida a Tempestade Nebulosa. O dois golpes fazem com que Teseu se apav e por trás do Shun surge Ikki disparando a sua Ave Fênix. O golpe liquida o Cavaleiro Celestial. Shion fala que eles, os Cavaleiros de Ouro, não erraram ao confiar Atena aos Cavaleiros de Bronze.



Seiya encontra Hyoga e Shiryu caídos, praticamente vencidos por Odisseu. O Cavaleiro de Pégaso não se conforma e ataca o Cavaleiro Celestial. Seiya dispara seu Meteoro de Pégaso. Odisseu tem a capacidade de reverter os golpes de seus adversários e Seiya é atingido violentamente pelos seus meteoros. Seiya ataca mais uma vez e tem seu golpe revertido outra vez. Sua armadura é completamente destruída. Hyoga se levanta e diz que nunca vai desistir de lutar por Atena. O Cavaleiro de Cisne dispara o seu Pó de Diamante e o Dragão também ataca com seu Cólera do Dragão. Odisseu reverte o golpe dos dois Cavaleiros de Bronze, que caem vencidos no chão. Odisseu começa a falar que a humanidade será destruída. Hyoga e Shiryu se levantam mais uma vez e pedem para Seiya partir e encontrar Saori. Hyoga e Shiryu unem os seus golpes e desta vez vencem Odisseu, que não se conforma com a força dos Cavaleiros de Atena.





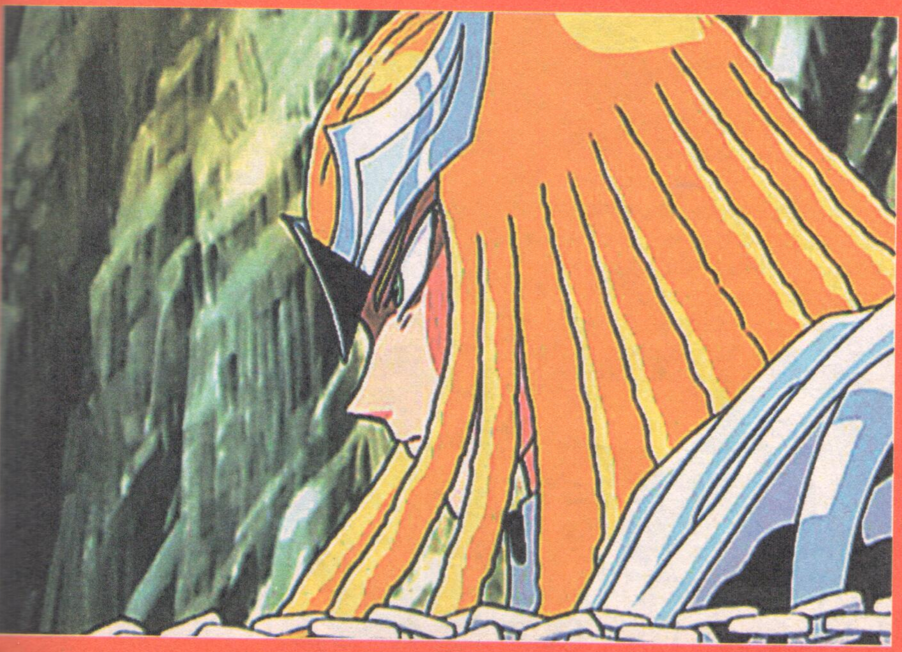
Seiya de Pégaso versus Tohma de Ícaro

(primeiro confronto)

Seiya chega a um local muito parecido com um deserto onde só tem areia e dunas, parecendo até a superfície da Lua e ali encontra Ícaro. O Cavaleiro Celestial começa a falar que ele sempre sonhou em um dia poder lutar e vencer o Cavaleiro de Pégaso, famoso por ter vencido vários deuses. Seiya, que não consegue liberar o seu cosmo devido a maldição de Hades, ataca Tohma de Ícaro, mas seus golpes não têm nenhum efeito. Seiya começa a levar uma surra. O Cavaleiro Celestial possui um cosmo diferente, algo parecido com eletricidade.

Marin surge para salvar Seiya. A Amazona de Bronze mostra o sino para Tohma, dizendo que ele é seu irmão. Ícaro rejeita Marin dizendo que abdicou dos sentimentos humanos para ser um Cavaleiro Celestial de Artemis. Ele começa a atacar Marin, mas Seiya interfere dizendo que vai protegê-la. O Cavaleiro Celestial lança seu golpe mais uma vez e Seiya despenca de um penhasco. Marin vai embora do local.

Tohma começa a relembrar do seu passado mas Artemis surge perante o Cavaleiro Celestial. A deusa percebe a mudança na mentalidade de Ícaro e começa a convencê-lo novamente da sua diferença dos humanos e que ele foi o único escolhido por ela. Tohma diz que vai derrotar Seiya a todo custo para se tornar um Deus! Seiya continua sofrendo por causa da maldição de Hades.



Seiya de Pégaso versus Tohma de Ícaro

(segundo confronto)

Seiya encontra Tohma de Ícaro novamente, porém, ele está muito determinado a encontrar Atena. Os dois iniciam uma nova luta e, dessa vez, Seiya consegue acertar Tohma. Embora consiga lutar melhor, Seiya é atingido por um poderoso golpe de Ícaro e é arremessado para longe, caindo perto da fonte da redenção. Finalmente Seiya encontra Saori.

Saori diz que mesmo "não sendo mais a deusa da Terra", ela achava que tinha libertado os Cavaleiros do sofrimento das lutas. Seiya diz que vive por Atena e por isso luta. Inesperadamente Saori diz que vai matar Seiya, mas isso é para enganar Artemis que aparece no local. Saori pede para Artemis o seu báculo de volta e, com ele, acerta Seiya em cheio no peito. Na verdade, ao invés de matar o Cavaleiro de Pégaso, Saori acaba libertando-o da maldição de Hades. Seiya agora pode queimar o seu cosmo novamente e lutar de igual pra igual contra os inimigos.

Seiya de Pégaso versus Tohma de Ícaro

(terceiro confronto)

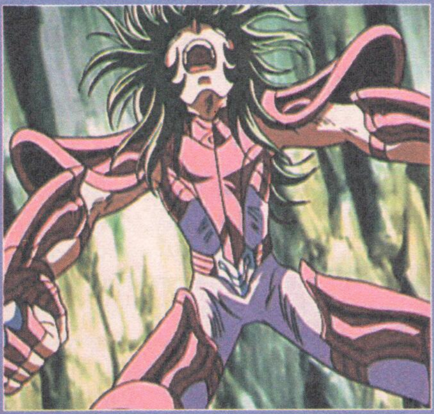
Seiya enfrenta mais uma vez Tohma de Ícaro, porém, desta vez, o Cavaleiro Celestial parece não ser páreo para o Cavaleiro de Pégaso (a luta é intensa). Artemis resolve enfrentar Saori sozinha e aponta uma flecha para a sua irmã. Saori não teme a morte e amedronta Artemis. Enquanto isso, Seiya consegue vencer Tohma, mas Marin acaba salvando o seu irmão da morte. Tohma finalmente reconhece Marin como sua irmã.

Artemis atira a flecha em Saori, mas Tohma acaba intervindo como um escudo e a flecha acerta o peito do Cavaleiro Celestial. O céu fica vermelho e surge Apolo que demonstra um ar de muita superioridade. Seiya não se intimida e diz que na luta contra Posséidon e Hades, Atena sempre confiou em seus Cavaleiros e eles saíram vitoriosos. Seiya tenta atacar Apolo mas é detido por um campo de força. Apolo se irrita e dispara um golpe poderoso (algo parecido com a Exclamação de Atena). Parece o fim de tudo e a imagem dos outros Cavaleiros de Bronze, Marin, Ícaro e Shina vai sumindo aos poucos, como se todos estivessem morrendo naquele instante. De repente surge Seiya e Saori nus, mas ainda vivos. Seiya confronta-se novamente com Apolo.

Este é o momento mais complicado do filme, pois abre um leque de interpretações muito grande. Seiya diz que tem o poder de superar um Deus e voa para o céu (algo realmente estranho e curioso). Todo o cenário fica escuro, como se eles estivessem no espaço ou em outra dimensão. Seiya ataca Apolo.

A cena muda totalmente como se tudo tivesse acabado. Seiya conversa com Saori em uma floresta mas, aparentemente, os dois estão sem memória (seria um tipo de punição dos deuses). Saori diz para Seiya que eles estão sozinhos, mas que espera que ele encontre quem está procurando (não é dito quem ele está procurando, se é Seika, Atena ou outra pessoa).
O filme acaba!

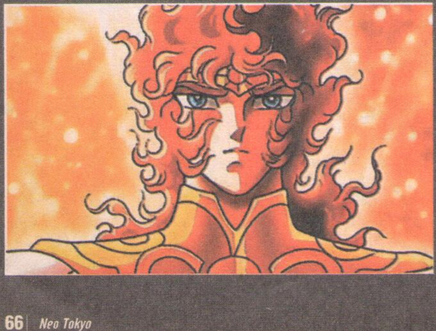
Após os créditos, aparece Seiya (vestido de uma nova armadura totalmente desconhecida) e atacando Apolo. Desta vez parece que o golpe atinge Apolo de forma fatal. O filme acaba definitivamente.



Perfil dos Personagens

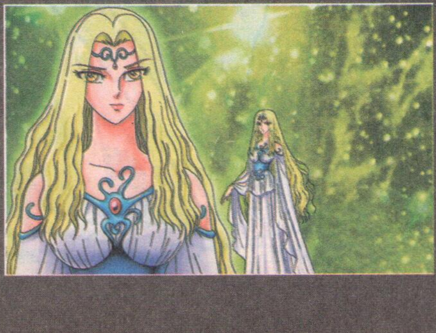
Deus Apolo

Idade: Desconhecida
Altura: 1,89 m
Peso: Desconhecido
Data de Nascimento: Desconhecida
Local de Nascimento: Desconhecido
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Descrição: Apolo é o Deus do Sol e irmão de Atena. É o vilão principal do filme e seus poderes superam qualquer outro Deus que os Cavaleiros enfrentaram até o momento.



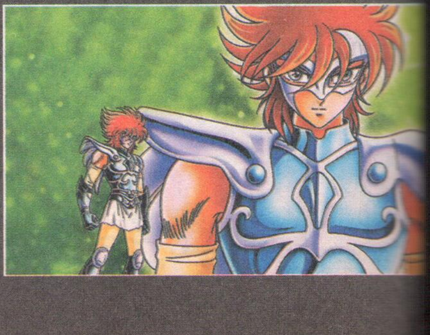
Deusa Artemis

Idade: Desconhecida
Altura: 1,59 m
Peso: Desconhecido
Data de Nascimento: Desconhecida
Local de Nascimento: Desconhecido
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Descrição: Artemis é a Deusa da Lua e também é irmã de Atena.
Na tentativa de dominar a Terra, ela desafia Atena e seus Cavaleiros.



Tohma de Ícaro

Idade: 13 anos
Altura: 1,68 m
Peso: 54 kg
Data de Nascimento: 1 de Dezembro
Local de Nascimento: Japão
Tipo Sanguíneo: B
Local de Treinamento: Olimpo
Curiosidade: Irmão da Amazona de Prata, Marin de Águia
Golpe: Máxima Altitude (Hightest Altitude)



Curiosidades do Filme

01. Especula-se que o custo de produção do filme chegou a 500.000.000 ienes (quinhentos milhões de ienes), ou seja, cerca de R$ 9.500.000,00 (nove milhões e quinhentos mil reais).

02. A pré-estréia do filme aconteceu alguns dias antes da estréia nos cinemas japoneses. A versão exibida nesta pré-estréia não era a versão final do filme, ou seja, era uma versão ainda inacabada e sem todas as cenas.

03. Os fãs que foram assistir ao filme nos primeiros dias de estréia no Japão ganharam de brinde um livro ilustrativo, uma correntinha com o símbolo do Pégaso e um calendário tematizado do filme.

04. Dentro dos cinemas também era possível comprar cards especiais, pôsteres e bonecos da linha Moving Soldier (parecidos com a linha Gashapon, mas com os Cavaleiros de Bronze usando armaduras reluzindo a ouro)

05. Para divulgar o filme, a Toei Animation espalhou cartazes e outdoors por várias cidades no Japão. Destaque para os outdoors nos "metrôs" japoneses!

06. Toru Furuya, antigo dublador japonês do Seiya, ficou enciumado pelo fato do personagem Tohma de Ícaro ter uma participação muito grande na história. O fato chega a ser curioso porque o Seiya é o Cavaleiro de Bronze que mais participa do filme. (Imaginem como devem ter ficado os dubladores dos outros Cavaleiros de Bronze?)

07. Shingo Araki (principal desenhista do filme) e Shigeyasu Yamauchi (diretor do filme), durante a produção do filme, trocaram muitas informações via FAX. Como eles precisavam aprovar juntos as imagens e o traço de alguns personagens e não tinham muito tempo para isso, a única solução encontrada foi mesmo utilizar o FAX (não seria mais fácil usar a Internet, por exemplo?)

08. O diretor Shigeyasu Yamauchi queria que a Bandai comercializasse os sinos de Tohma de Ícaro e Marin de Águia, porém, eles não foram comercializados.

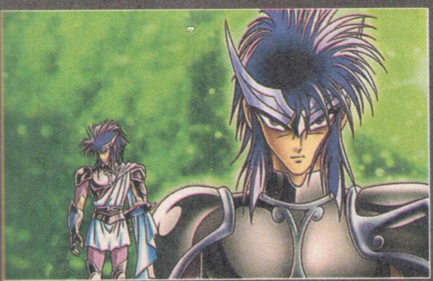
09. Masami Kurumada não ficou muito satisfeito com o resultado final do filme e chegou a demitir o diretor Shigeyasu Yamauchi após o lançamento dele.

10. A duração do filme é de 83 minutos, porém o filme deveria ter uma duração de aproximadamente 120 minutos. Por causa da falta de tempo, não foi possível concluir o filme da forma desejada.

B1 新宿 スカラ3
B1 新宿 スカラ2
赤い月

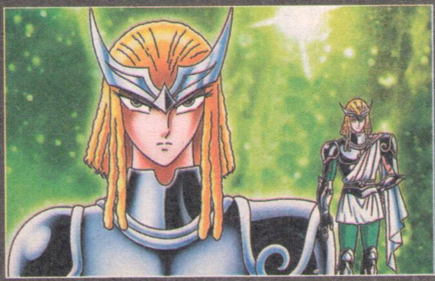
Odisseu

Idade: Desconhecida
Altura: 1,75 m
Peso: Desconhecido
Data de Nascimento: Desconhecida
Local de Nascimento: Olimpo
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Local de Treinamento: Desconhecido
Golpe: capacidade de reverter os golpes dos seus inimigos



Teseu

Idade: Desconhecida
Altura: 1,8m
Peso: Desconhecido
Data de Nascimento: Desconhecida
Local de Nascimento: Olimpo
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Local de Treinamento: Desconhecido
Golpe: Capacidade de reverter os golpes dos seus inimigos



Dez informações oficiais e de extrema importância que todos os fãs devem saber (ajudam a esclarecer algumas dúvidas sobre o filme)

01. Segundo o diretor, Shigeyasu Yamauchi, a palavra chave do filme é Água. Este elemento pode ser encontrado durante todo o filme.

02. Seiya deveria estar utilizando a Armadura Divina de Pégaso, assim como os outros Cavaleiros de Bronze, porém a equipe de criação não teve como utilizá-la, pois a Saga de Hades ainda não havia sido concluída em animê (e ainda não foi). A confirmação foi feita também pelo diretor Shigeyasu Yamauchi. Futuramente, em uma possível continuação ou mesmo no final da Saga de Hades, o fato será explicado de uma forma melhor.

03. Por causa da maldição de Hades, o corpo de Seiya rejeitou a Armadura de Pégaso no primeiro momento. Somente depois que ele conseguiu "acalmar" o seu coração, foi que ele conseguiu tocá-la.

04. O diretor Shigeyasu Yamauchi confessou que gostaria muito de ter feito a luta de Hyoga de Cisne e Shiryu de Dragão contra o Cavaleiro Celestial Odisseu, porém ele não teve tempo para concluir a luta. Toda a luta chegou a ser desenvolvida, mas acabou não entrando no filme, infelizmente!

05. O produtor Hiroyuki Sakurada explicou o fato dos Cavaleiros de Ouro aparecerem "selados" no filme. Como a história da Saga do Céu ainda não foi escrita por Masami Kurumada, ele não podia simplesmente colocar em ação os Cavaleiros de Ouro, embora quisesse muito. De qualquer forma, os Cavaleiros de Ouro deverão ter uma grande participação na possível continuação do filme.

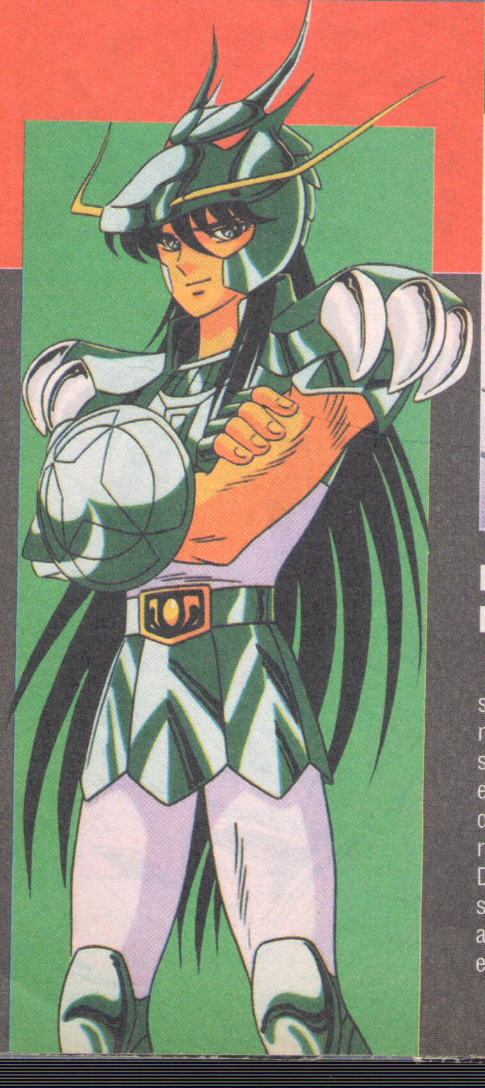
06. O diretor Shigeyasu Yamauchi afirmou que, para fazer uma das cenas em que Seiya está triste, ele se baseou no antigo filme dos Cavaleiros do Zodíaco (A Lenda dos Defensores de Atena, quando os Cavaleiros enfrentam o Deus Abel. Este filme foi exibido nos cinemas brasileiros na década de 90).

07. Os nomes dos golpes dos Cavaleiros Celestiais, Teseu e Odisseu, foram idealizados, porém o diretor Shigeyasu Yamauchi preferiu omiti-los, pois achou que a ausência das palavras ajudaria a mostrar o poder deles.

08. Shigeyasu Yamauchi afirmou que o final do Prólogo do Céu indica que este filme é apenas um terço do que deverá ser a Saga do Céu (conforme Kurumada também divulgou, a idéia é fazer uma trilogia).

09. O dublador Toru Furuya disse que todos os personagens falam como se estivessem em um monólogo. Eles contam seus sentimentos para si mesmos, como se estivessem escrevendo um diário. Na opinião dele, isso é algo positivo a se destacar no filme.

10. O trecho final do filme não foi muito bem explicado pelo diretor e pelo produtor. O futuro da história ainda não está definido, mas a explicação mais plausível no momento é que Seiya e Saori perderam a memória e se tornaram pessoas comuns. Com relação à armadura que Seiya veste no final do filme, não existe qualquer explicação oficial e serve apenas como um "gancho" para uma possível continuação.



DVD oficial japonês + CD com a trilha sonora do filme + Bonecos do filme

O DVD japonês foi lançado no dia 24 de setembro de 2004 (7 meses após o lançamento do filme nos cinemas japoneses). O sucesso do DVD foi bem maior do que a sua exibição nos cinemas, já que vendeu cerca de 200.000 cópias só em 2004. Segundo rankings de sites de vendas pela Internet, o DVD do filme terminou o ano de 2004 em segundo lugar. Com relação ao conteúdo, alguns extras interessantes podem ser encontrados. Destaque para o Seiya History (um especial contando a história de Saint Seiya desde o seu surgimento no mangá, os bonecos e outros produtos, evolução do desenho etc.), os dois trailers oficiais do filme e uma faixa de áudio extra que permite ao fã assistir ao filme com os comentários dos produtores do filme e do antigo dublador japonês do Seiya, Toru Furuya (este extra acaba sendo muito interessante, pois ajuda a explicar vários itens deixados em aberto no filme).

Teorias sobre a continuação do filme

Desde o lançamento no Japão, muitos fãs têm questionado a complexidade dos fatos apresentados durante o filme, principalmente nas partes finais. É verdade que o filme cria muitas incógnitas, gerando lacunas que não podem ser respondidas neste momento e somente com uma continuação poderemos ter certeza sobre os boatos apresentados até agora.

Masami Kurumada publicou, algum tempo atrás em seu site oficial, uma carta com explicações sobre a troca de dubladores na fase Inferno da Saga de Hades. No final desta carta, existia um trecho que fazia referência ao filme Prólogo do Céu. O trecho dizia de forma resumida que o interesse de Kurumada seria lançar uma trilogia para explicar esta nova Saga do Céu. O primeiro filme já foi lançado, ou seja, o Prólogo (Tenkai-hen: Josô). O segundo filme se chamaria Tenkai-hen: Honshô (Capítulo Principal) e o terceiro, Tentei-hen (Capítulo do Rei Celestial ou Zeus). Ele ainda cita algo sobre Cronos (seria uma continuação da Saga do Céu ou apenas a história do Episódio G animada?), onde ele diz o possível nome: Jikû Chronos-hen (Capítulo Cronos, o Espaço-Tempo). Tudo isso é incerto e ninguém sabe se realmente ocorrerá. De fato, Masami Kurumada demonstrou-se muito irritado com o resultado final do filme e, como ele está envolvido na continuação da Saga de Hades em animê e dos novos mangás Next Dimension e Lost Canvas, é possível que a continuação do Prólogo do Céu demore muito tempo.

PlayArte e o filme nos cinemas brasileiros

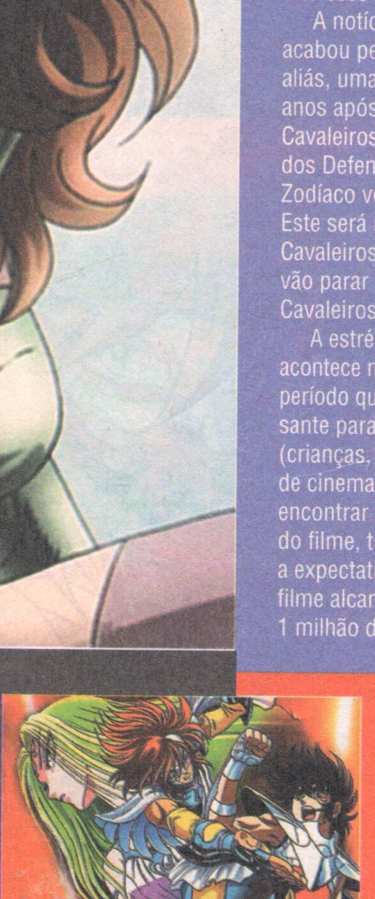
A PlayArte Home Video anunciou a aquisição do filme no dia 21 de fevereiro de 2006. Na verdade, a negociação foi feita ainda em 2005, junto com a negociação para a aquisição da Saga de Hades em DVD. Com isso, o Brasil tornou-se o primeiro país fora do Japão a confirmar a aquisição do novo filme. Além disso, o Brasil tem tudo para ser o primeiro país a exibir o filme, já que nenhuma empresa estrangeira confirmou o interesse pelo filme até o momento.

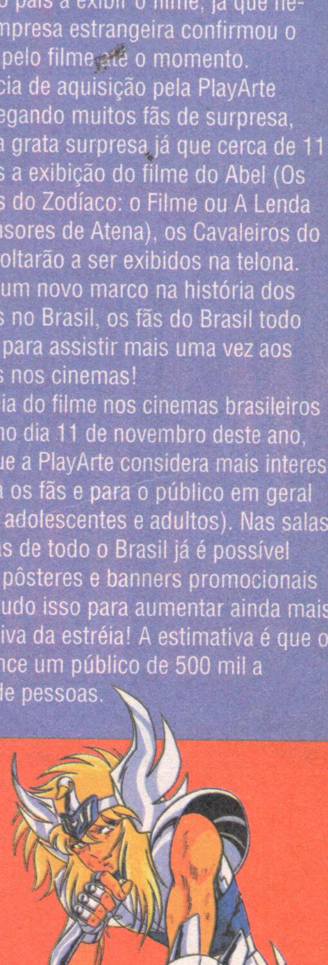
A notícia de aquisição pela PlayArte acabou pegando muitos fãs de surpresa, aliás, uma grata surpresa já que cerca de 11 anos após a exibição do filme do Abel (Os Cavaleiros do Zodíaco: o Filme ou A Lenda dos Defensores de Atena), os Cavaleiros do Zodíaco voltarão a ser exibidos na telona. Este será um novo marco na história dos Cavaleiros no Brasil, os fãs do Brasil todo vão parar para assistir mais uma vez aos Cavaleiros nos cinemas!

A estréia do filme nos cinemas brasileiros acontece no dia 11 de novembro deste ano, período que a PlayArte considera mais interessante para os fãs e para o público em geral (crianças, adolescentes e adultos). Nas salas de cinemas de todo o Brasil já é possível encontrar pôsteres e banners promocionais do filme, tudo isso para aumentar ainda mais a expectativa da estréia! A estimativa é que o filme alcance um público de 500 mil a 1 milhão de pessoas.

O CD oficial com a trilha sonora do filme foi lançado no dia 17 de março de 2004 e possui, ao todo, 22 músicas (incluindo a música tema do filme, Never). Todas as músicas BGM (Background Music ou Músicas de Fundo) são novas e foram compostas por Seiji Yokoyama especialmente para este filme.

Logo após o lançamento em DVD, a empresa Bandai resolveu lançar alguns bonecos com personagens relacionados ao filme. O modelo escolhido foi o de Gashapons (bonecos de plástico, sem articulação e com armaduras fixas). Dois personagens do filme foram produzidos: Tohma de Ícaro e Seiya de Pégaso com a armadura misteriosa do final do filme.

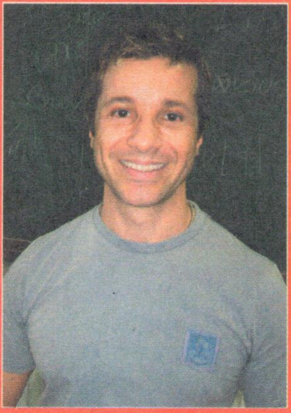




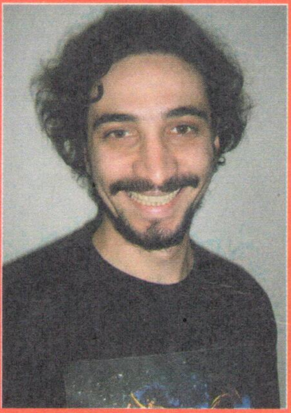
Dublagem

A dublagem do filme Prólogo do Céu aconteceu nos estúdios da Álamo, em São Paulo, durante o meses de julho e agosto de 2006. Confira o elenco dos dubladores:

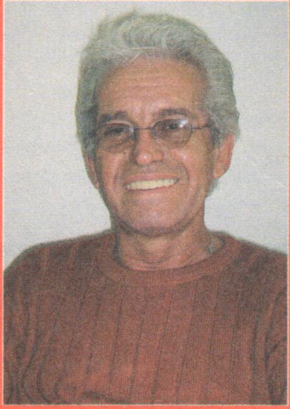
- **Seiya de Pégaso:** Hermes Baroli
- **Shiryu de Dragão:** Élcio Sodré
- **Hyoga de Cisne:** Francisco Brêtas
- **Shun de Andrômeda:** Ulisses Bezerra
- **Ikki de Fênix:** Leonardo Camilo
- **Saori Kido / Atena:** Letícia Quinto
- **Marin de Águia:** Isabel de Sá
- **Shina de Cobra:** Maralisi
- **Tohma (Ícaro):** Thiago Zambrano
- **Deusa Artemis:** Cecília Lemes
- **Odisseu:** Wendel Bezerra
- **Teseu:** Spencer Toth
- **Apolo:** Sílvio Giraldi
- **Deus misterioso 1:** Roberto Rocha
- **Deus misterioso 2:** Marco Antonio Abreu
- **Deusa misteriosa 1:** Sonia Andrade
- **Ichi de Hidra:** Carlos Silveira
- **Shion de Áries:** Luiz Laffey
- **Jabu de Unicórnio:** Marcelo Campos
- **Dohko de Libra:** Wellington Lima
- **Tohma criança:** Pedro Alcântara
- **Narrador:** Gilberto Rocha Júnior
- **Versão Brasileira:** Álamo
- **Responsável:** Maria Inês Moane
- **Edição/Mixagem:** Eduardo dos Santos
- **Técnico de Captação:** André Luís Mota
- **Diretor de Dublagem:** Marcelo Campos
- **Tradução:** Equipe Mangás JBC - Marcelo Del Greco / Arnaldo Oka / Paula Moura



Marcelo Campos



Hermes Baroli

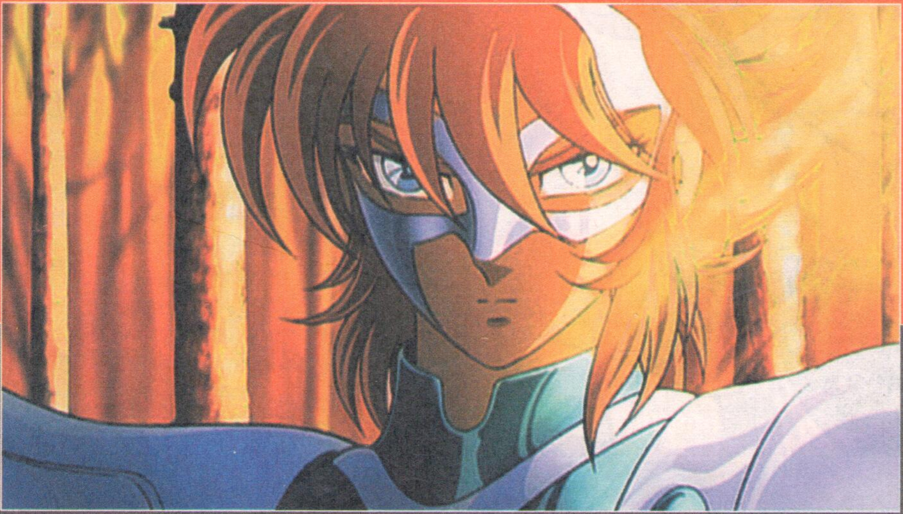


Carlos Silveira

Música tema do filme – NE

A música tema do filme chama-
Never e ela é tocada apenas no fin
durante a exibição dos créditos. El
composta e gravada pela banda
japonesa Make-Up (a mesma que
gravou a clássica Pegasus Fantasy

Devido ao sucesso das versões e
português de Pegasus Fantasy e Blu
Forever e da aprovação dos fãs, Edu
Falaschi (vocalista da banda Angra)
chamado pela PlayArte para cantar
música. As gravações ocorreram no
mês de agosto em um estúdio próp
do Edu Falaschi (da outra vez, as m
cas foram gravadas no estúdio Álam
ninguém teve acesso à música aind
Ela está sendo guardada a sete chav
pelo cantor e pela PlayArte, criando
expectativa muito legal para os fãs
irão aos cinemas assistir ao filme. N
a letra foi divulgada!



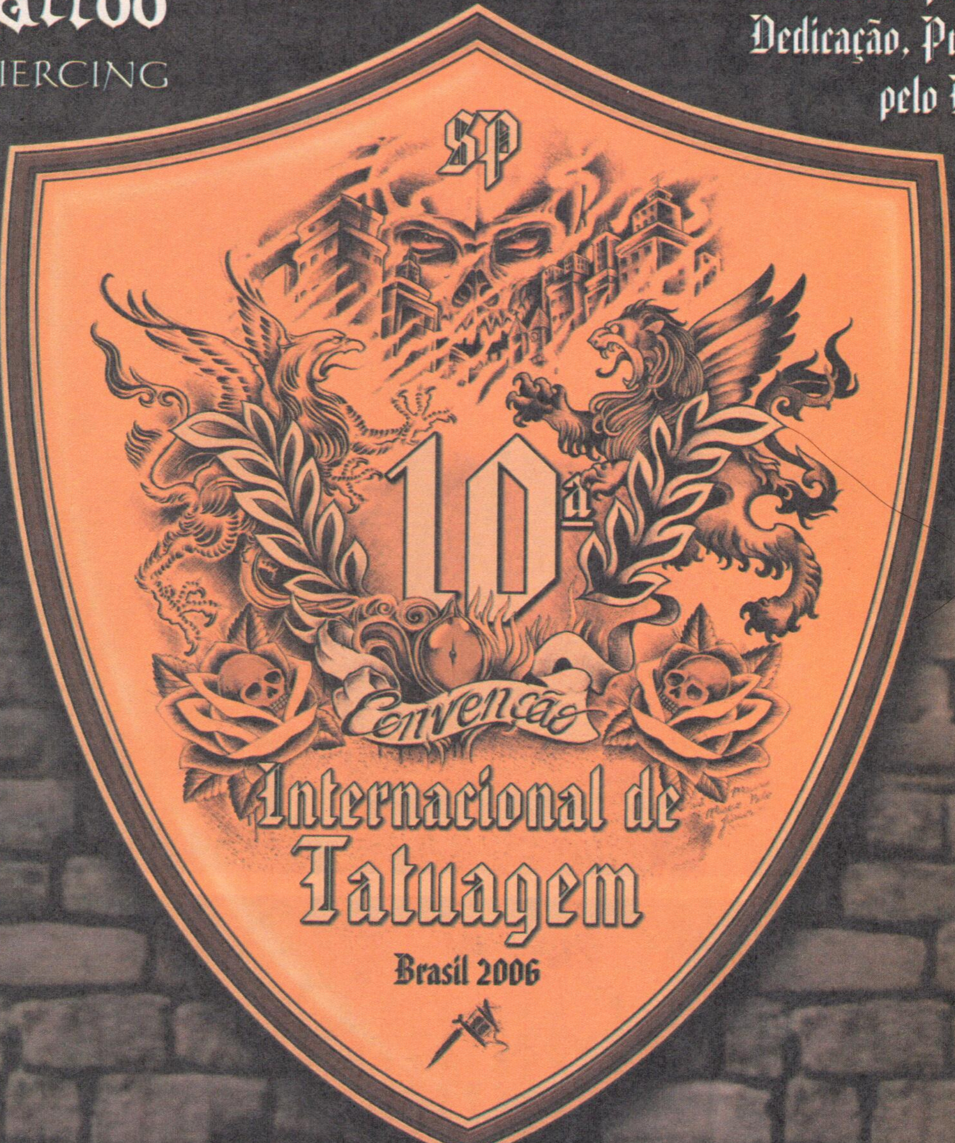
Trailer oficial brasileiro + outros vídeos + outras informações

O trailer oficial brasileiro do filme começará a ser veiculado nos cinemas de todo o Brasil em breve. O site CavZodiaco.com.br já disponibilizou o trailer para quem quiser assistir pela Internet. Para assisti-lo, basta acessar a VIDEOTECA do site. Lá, também é possível encontrar os vinte vídeos dos bastidores da produção do filme divulgados pela Toei Animation, os trailers japoneses, clipes oficiais do filme, propagandas e muitos mais!

Além disso, o site CavZodiaco.com.br está fazendo uma cobertura completa do lançamento do filme no Brasil, com informações atualizadas diariamente e em primeira mão. Em parceria com a PlayArte, o site lançou uma promoção onde os
devem tirar fotos ao lado dos pôstere
e/ou banners localizados nos cinema
mês da estréia (janeiro de 2007) o si
estará sorteando pôsteres gigantes d
filme (iguais aos encontrados nos cir
mas) para todos os fãs que participar
desta promoção.

Led's Tattoo
TATTOO E PIERCING

10 Anos de Profissionalismo e
Dedicação, Projetando a Arte
pelo Mundo



20. 21 & 22 de Outubro de 2006
São Paulo • Brasil

Espaço das Américas • (antigo galpão da Barra Funda)

Av. Francisco Matarazzo, 530 • Água Branca • S. Paulo • SP • Entrada pela rua Tagipuru, 795
Fácil acesso pelo Metrô • Estação Palmeiras-Barra Funda
Informações: 11 5561-2351 • 5532-0293 • www.tattoobrazil.com.br • ledstattoo@yahoo.com.br

Ingressos à venda no local nos dias 20. 21 & 22 de Outubro de 2006 • Censura: 16 anos ou acompanhado por responsável
Proibida a entrada de qualquer espécie de animal • Horário: 12 às 22hs (todos os dias)
É expressamente proibido tatuar menores de 18 anos

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA
Led's Tattoo TATTOO E PIERCING
LONG LIFE TATTOO
89 FM
316 Piercing www.316piercing.com.br 11 3224-0390

Esta seção é destinada a divulgar artistas brasileiros. Na próxima edição, você irá conferir mais detalhes. Lembrando que, por enquanto, esta seção ainda não é fixa!

A história...

Nos últimos dias do "deadline" ainda havia uma dúvida sobre qual título que deveria colocar. A primeira opção era o nome do protagonista, "Ryouma". Acabei ficando com "Hate", enfim, a melhor opção, pois é mais amplo e se concentra no dilema do personagem: o Ódio. Pode parecer pesado, mas essa é a intenção. Um garoto que antes mesmo de nascer tinha um futuro certo... morrer violentamente. Seu destino era ser sacrificado para satisfazer a vontade dos Lordes Onis que dominam sua terra. Uma reviravolta o salvou da morte. Contudo, por esse motivo seu nome e sua existência foram amaldiçoados. Como, um jovem conseguirá sobreviver sozinho?

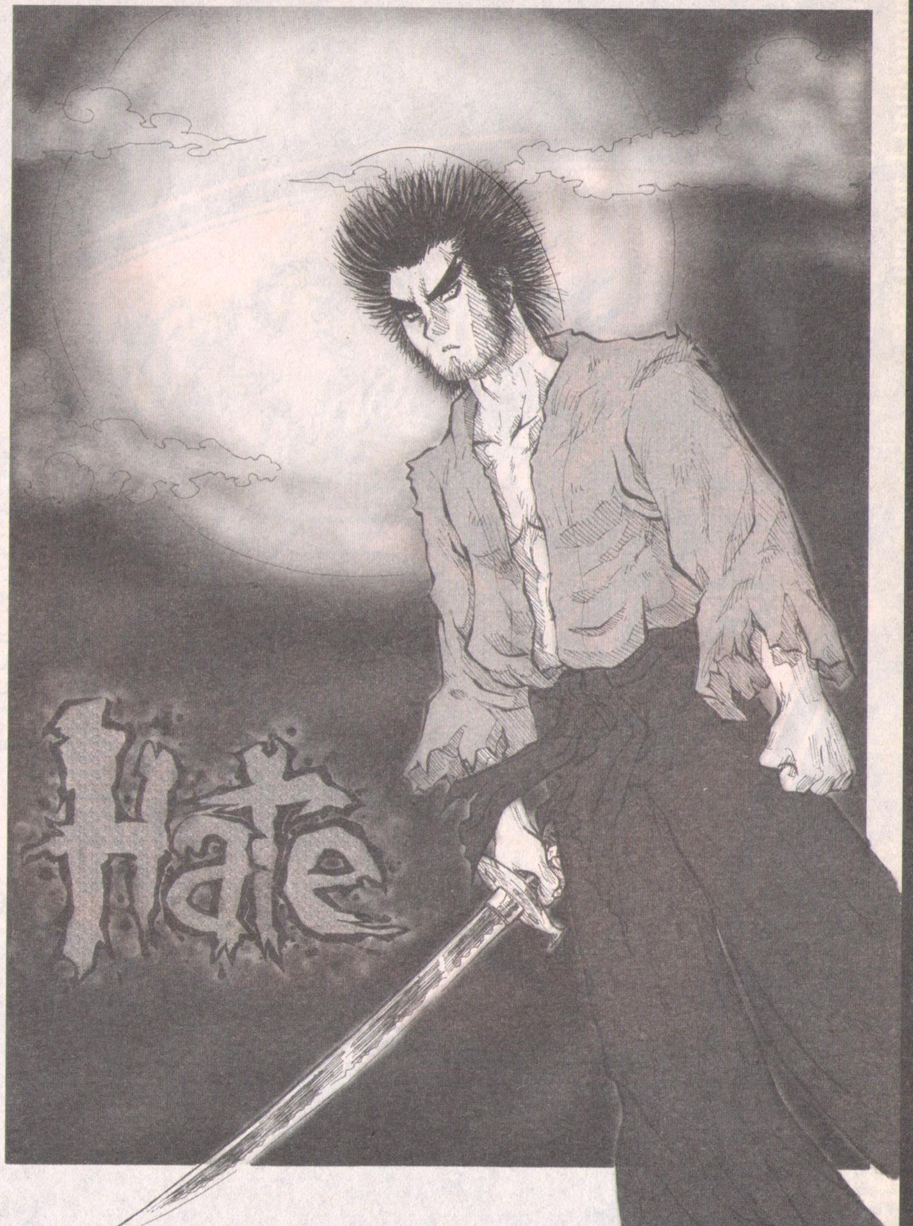
Sobre o autor...

Site: http://sneakguardian.deviantart.com – Mail: sneakguardian@hotmail.com

Me chamo Carlos Alberto M. Correia, vulgo "Sneak" tenho 22 anos, e comecei a me interessar por animês e mangás assim como inúmeras pessoas, em 1994, o motivo? Cavaleiros do Zodíaco. Já conhecia séries como Don Drácula e Macross, mas Seiya e cia. foram com certeza a porta de entrada pra esse universo. Bom, desenho desde os 13 anos, no início era pura diversão, mas com 16 resolvi me dedicar totalmente ao desenho. Nunca fiz um curso pra área, claro, não por falta de interesse, por falta de oportunidade. Utilizei algumas revistas como o "Aprenda a Desenhar Mangá" da nossa querida Denise Akemi. E, realmente, aprendi muito.

Sempre que possível procurei por informação sobre o assunto, porém, eram escassas! Mas com o tempo, isso foi melhorando. Surgiram revistas, artistas e eventos. Nessa caminhada, conheci muitos dos meus amigos e "companheiros de traço", além de profissionais renomados que admiro muito. De alguma forma, todos sempre me deram apoio, sejam em avaliações, críticas e elogios. Devo muito da minha evolução como pessoa e como artista aos meus pais e a vocês. Muito Obrigado.

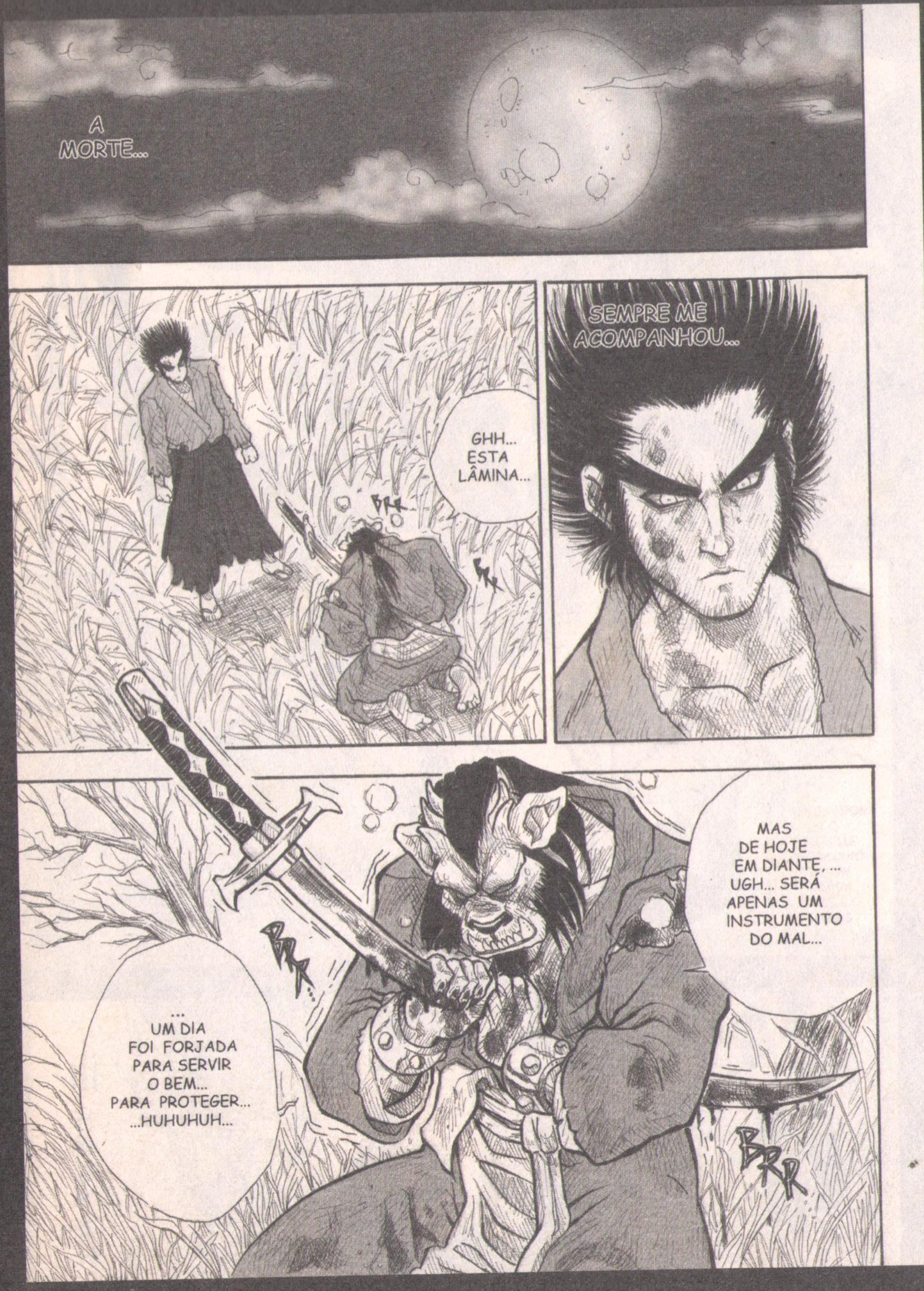
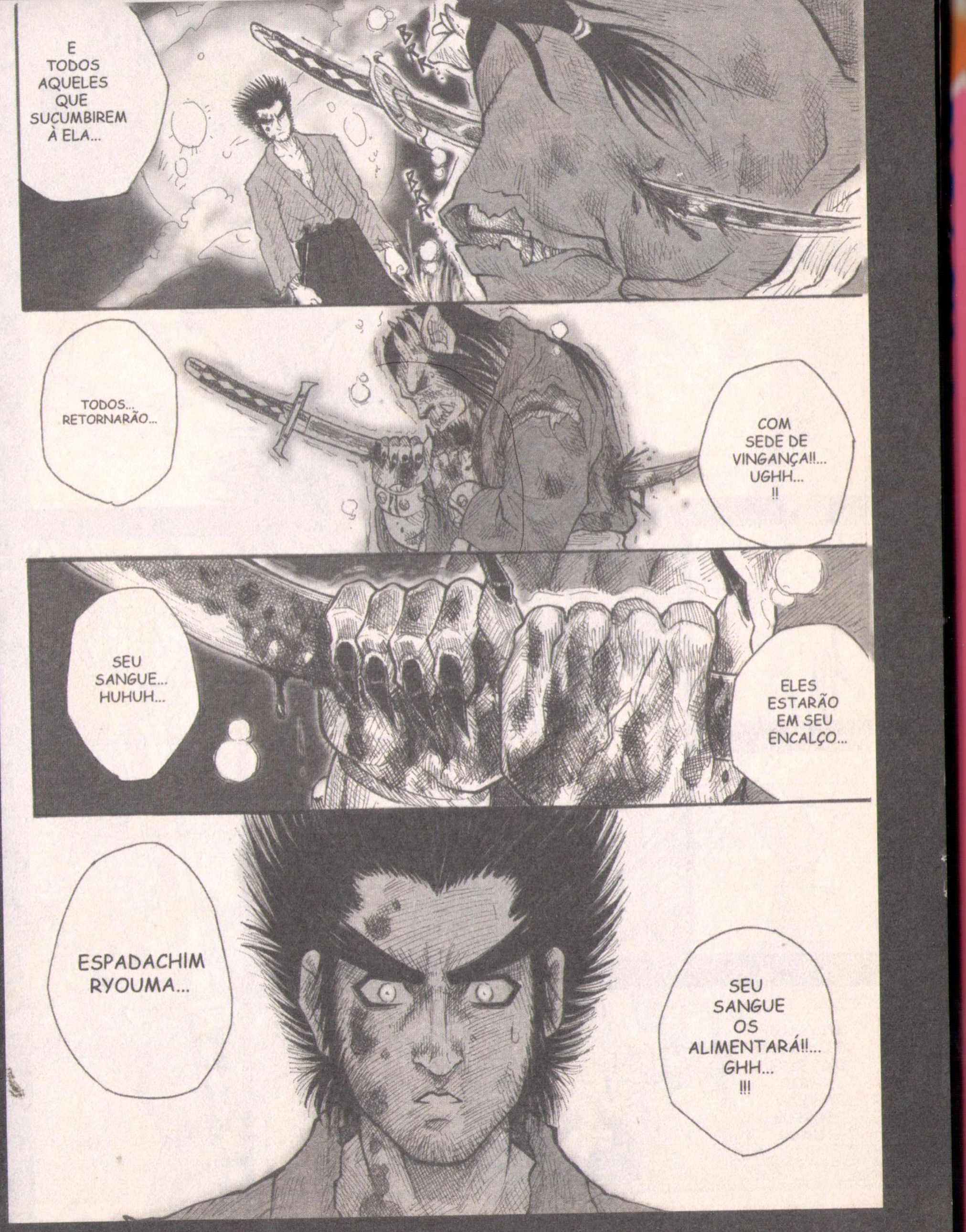
Alías, sobre minha assinatura – assino meus´trabalhos como Dreamaker, porém acredito que todos os que escrevem ou desenham, fazem mais do que rabiscar no papel, transferem sonhos pelas mãos.

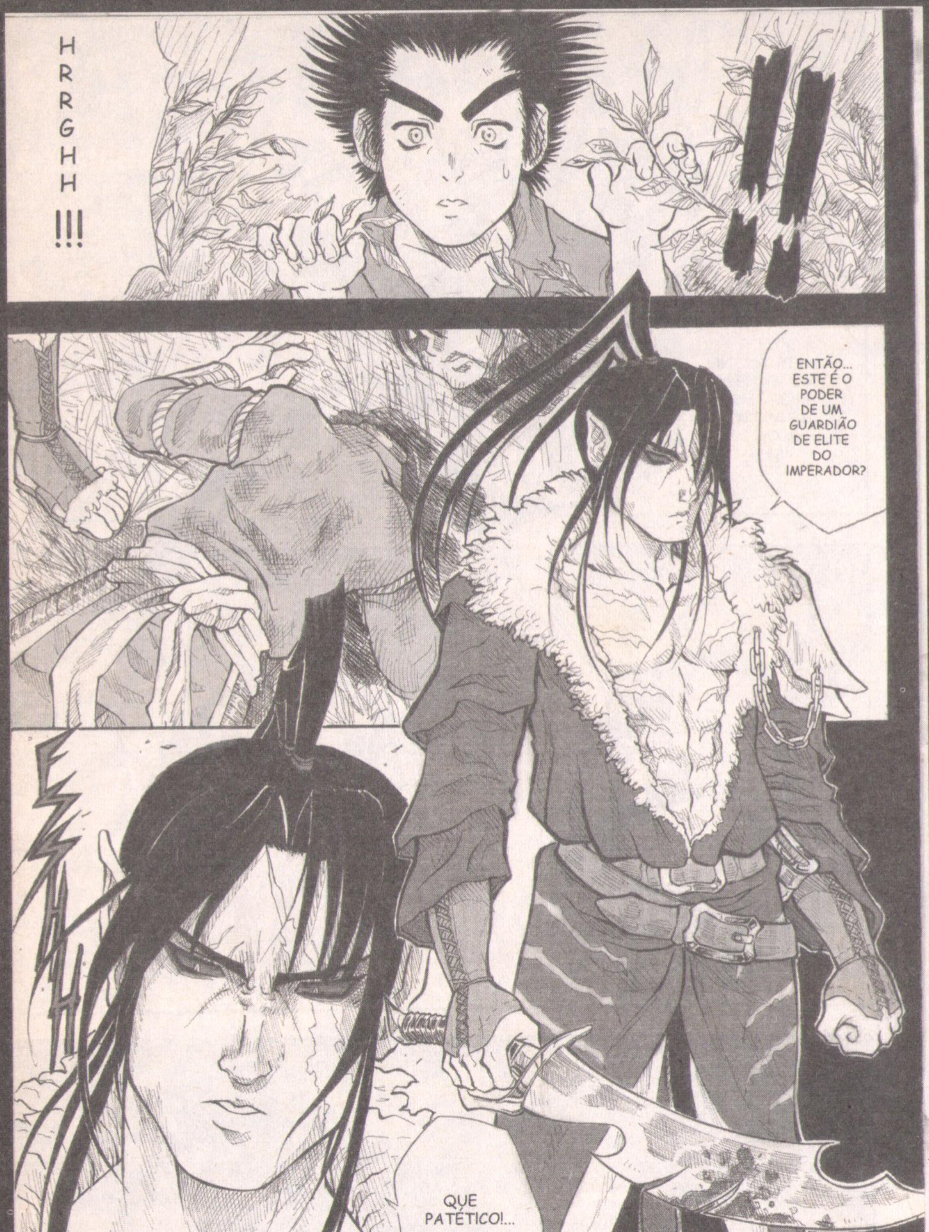


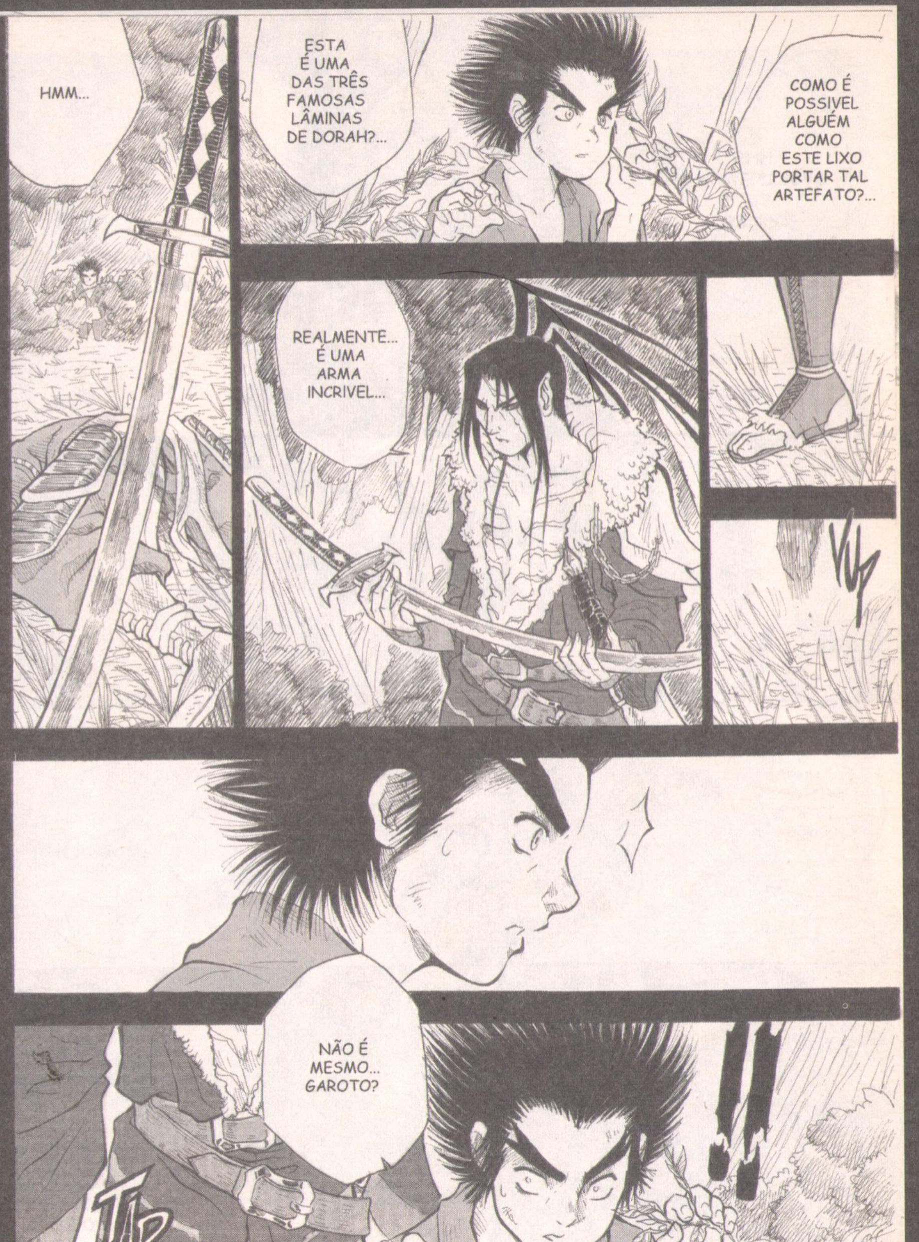
Como Participar!

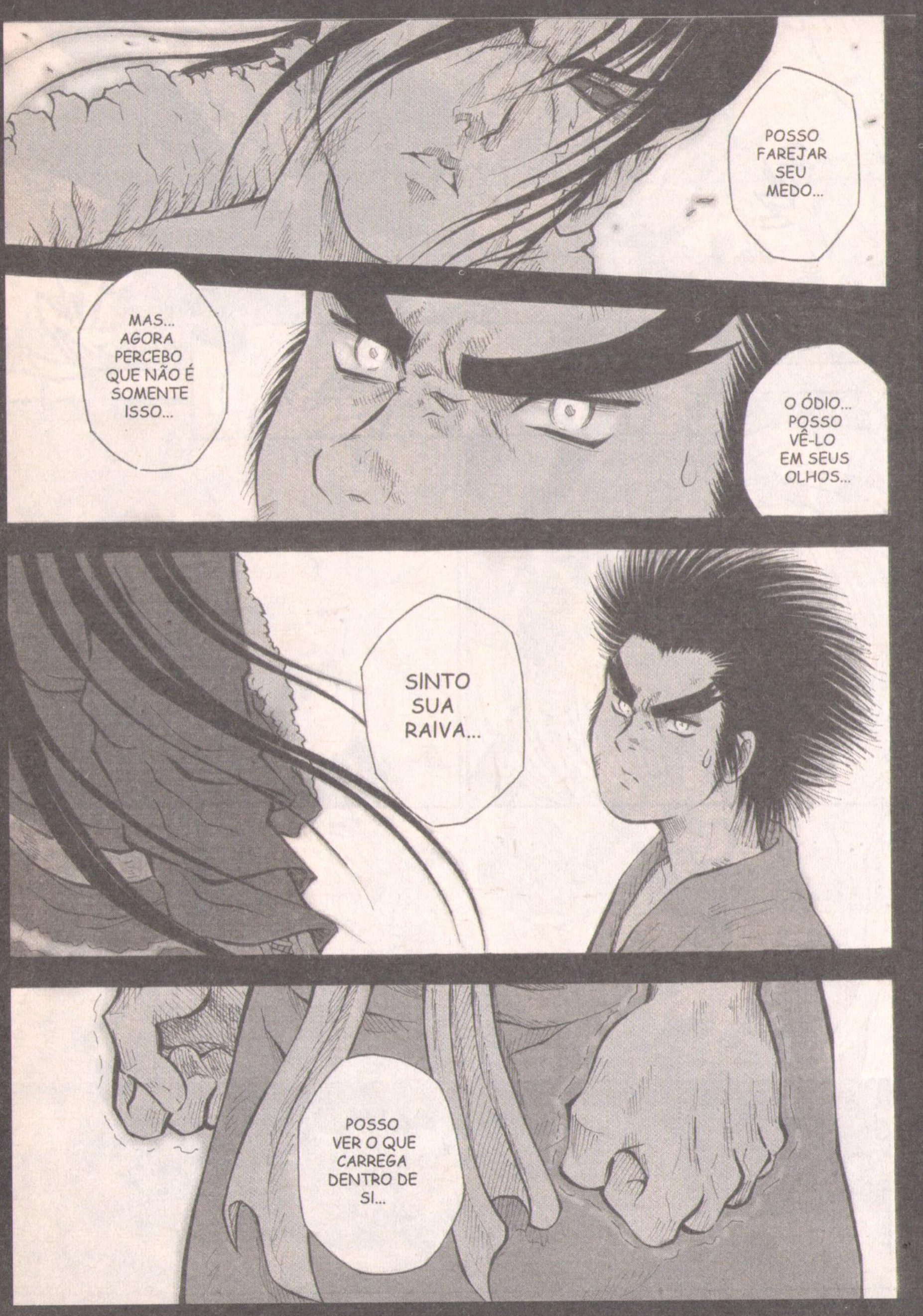
Envie o CD ou as páginas prontas para "NEO TOKYO – MANGÁZONE": Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP). Caso envie o arquivo digital, o formato deverá ser jpg, 600 dpi de resolução e no formato 13,5 cm de largura x 20,5 cm de altura. Qualquer dúvida, mande um e-mail para: neo@animepro.com.br.

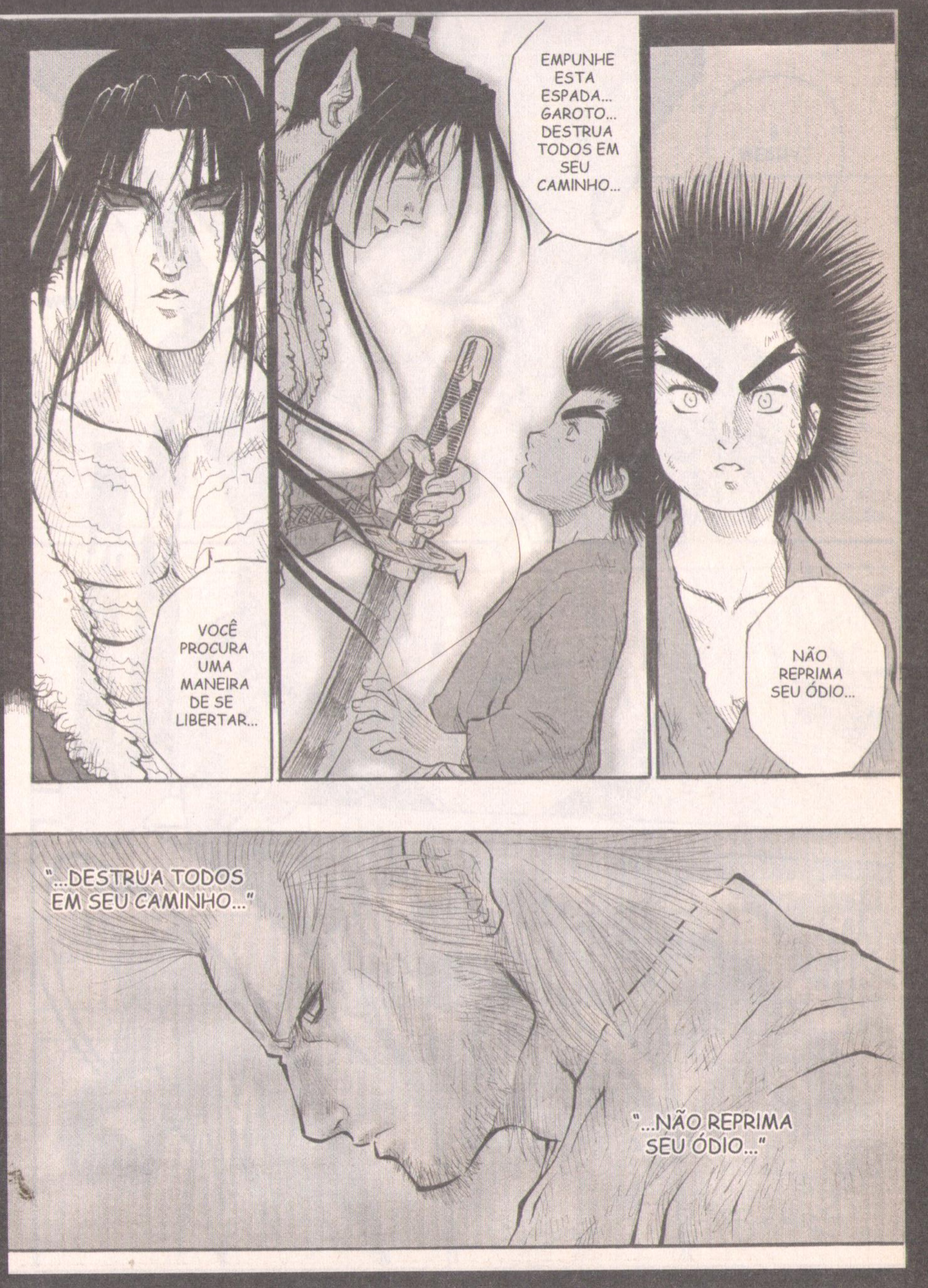
Atenção: O material é de responsabilidade do autor e o envio do trabalho a nossa redação automaticamente nos autoriza a usar a obra na Neo Tokyo.

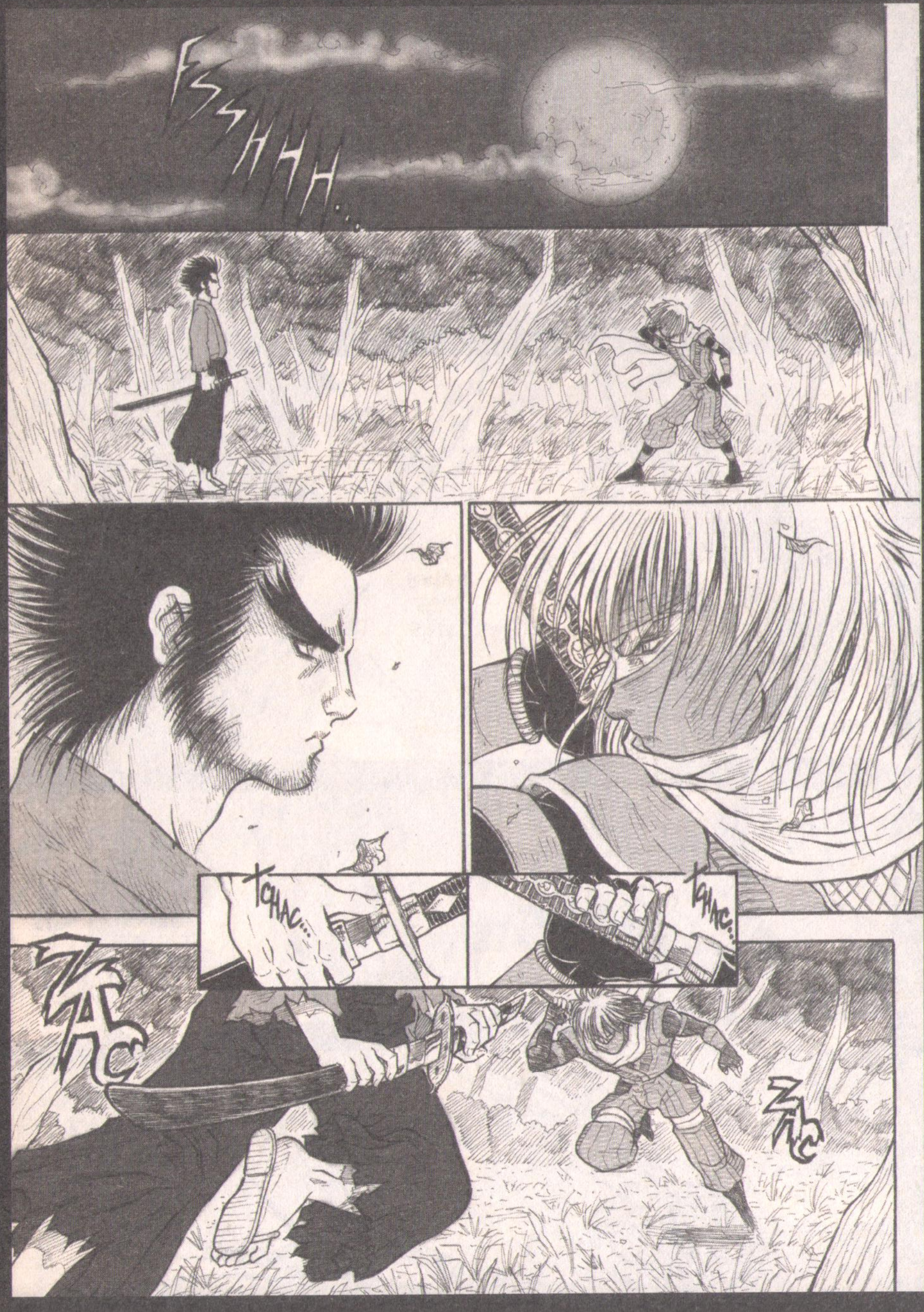

A MORTE...
SEMPRE ME ACOMPANHOU...
GHH... ESTA LÂMINA...
BRR
... UM DIA FOI FORJADA PARA SERVIR O BEM... PARA PROTEGER... ...HUHUHUH...
MAS DE HOJE EM DIANTE, ... UGH... SERÁ APENAS UM INSTRUMENTO DO MAL...
BRR
BRR

E TODOS AQUELES QUE SUCUMBIREM À ELA...
TODOS... RETORNARÃO...
COM SEDE DE VINGANÇA!!... UGHH... !!
SEU SANGUE... HUHUH...
ELES ESTARÃO EM SEU ENCALÇO...
ESPADACHIM RYOUMA...
SEU SANGUE OS ALIMENTARÁ!!... GHH... !!!

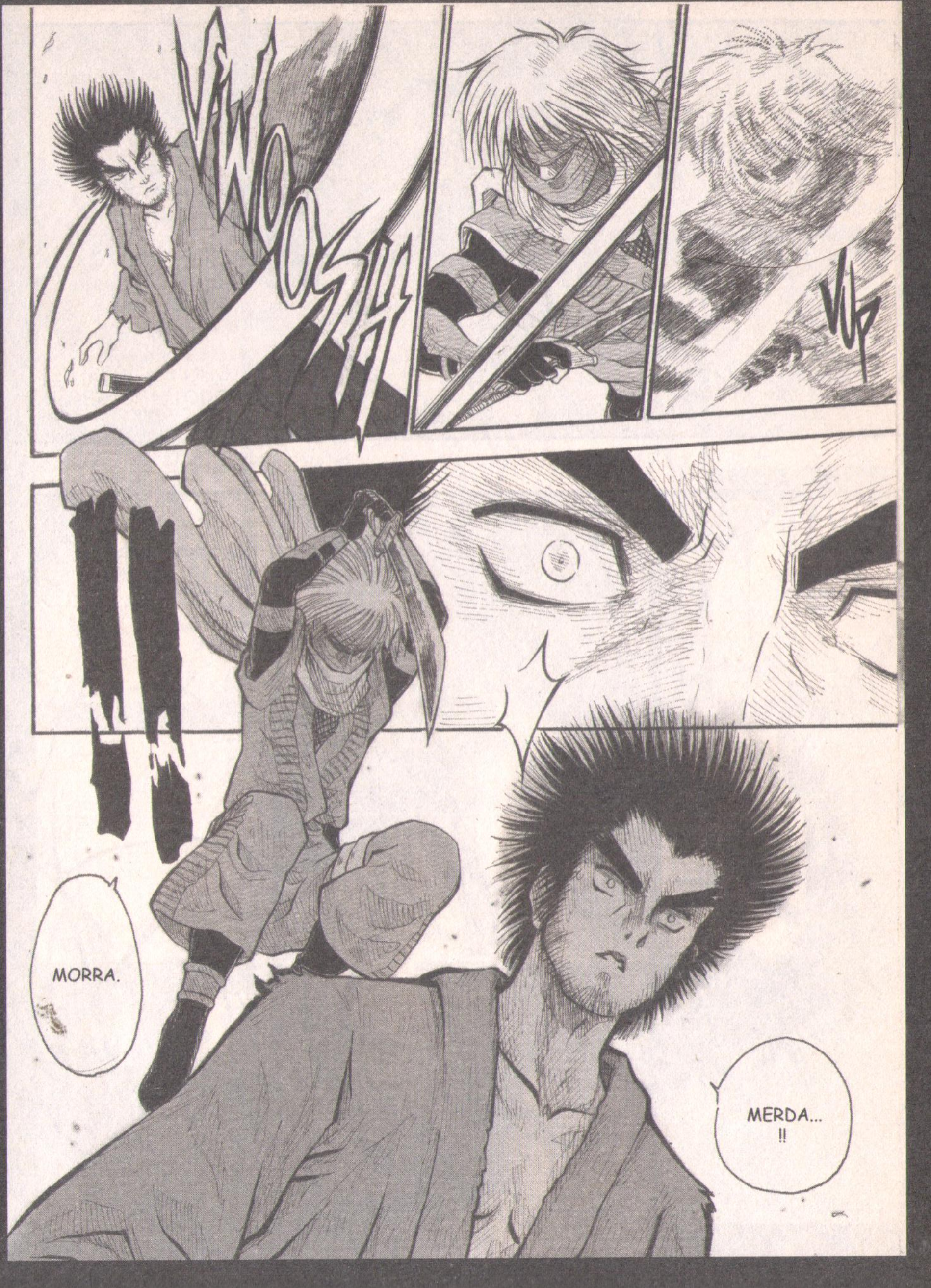

HRRGHH!!!
!!
ENTÃO... ESTE É O PODER DE UM GUARDIÃO DE ELITE DO IMPERADOR?
FSHH
QUE PATÉTICO!...

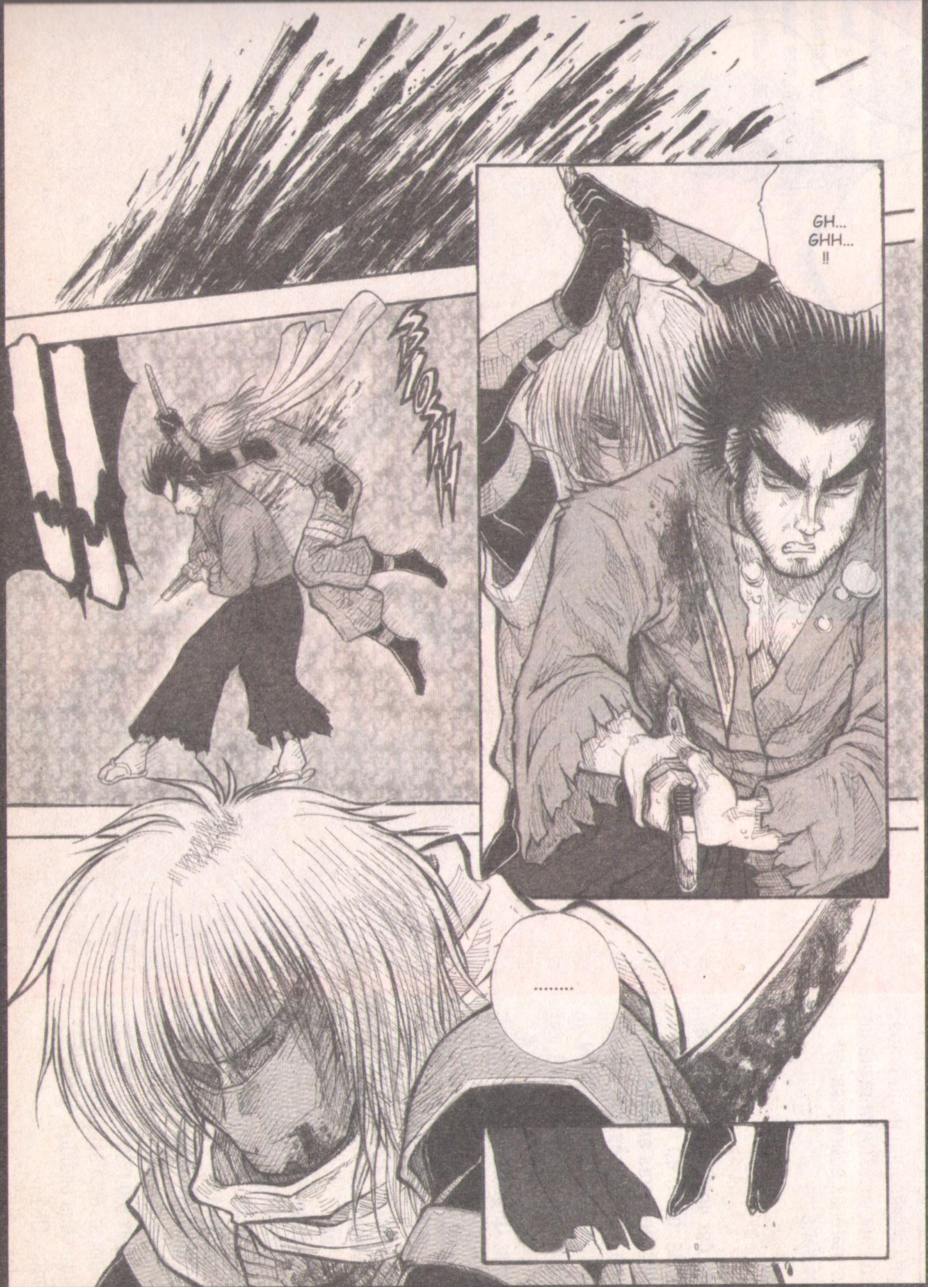

HMM...
ESTA É UMA DAS TRÊS FAMOSAS LÂMINAS DE DORAH?...
COMO É POSSIVEL ALGUÉM COMO ESTE LIXO PORTAR TAL ARTEFATO?...
REALMENTE... É UMA ARMA INCRIVEL...
VUP
NÃO É MESMO... GAROTO?
TIP
!!

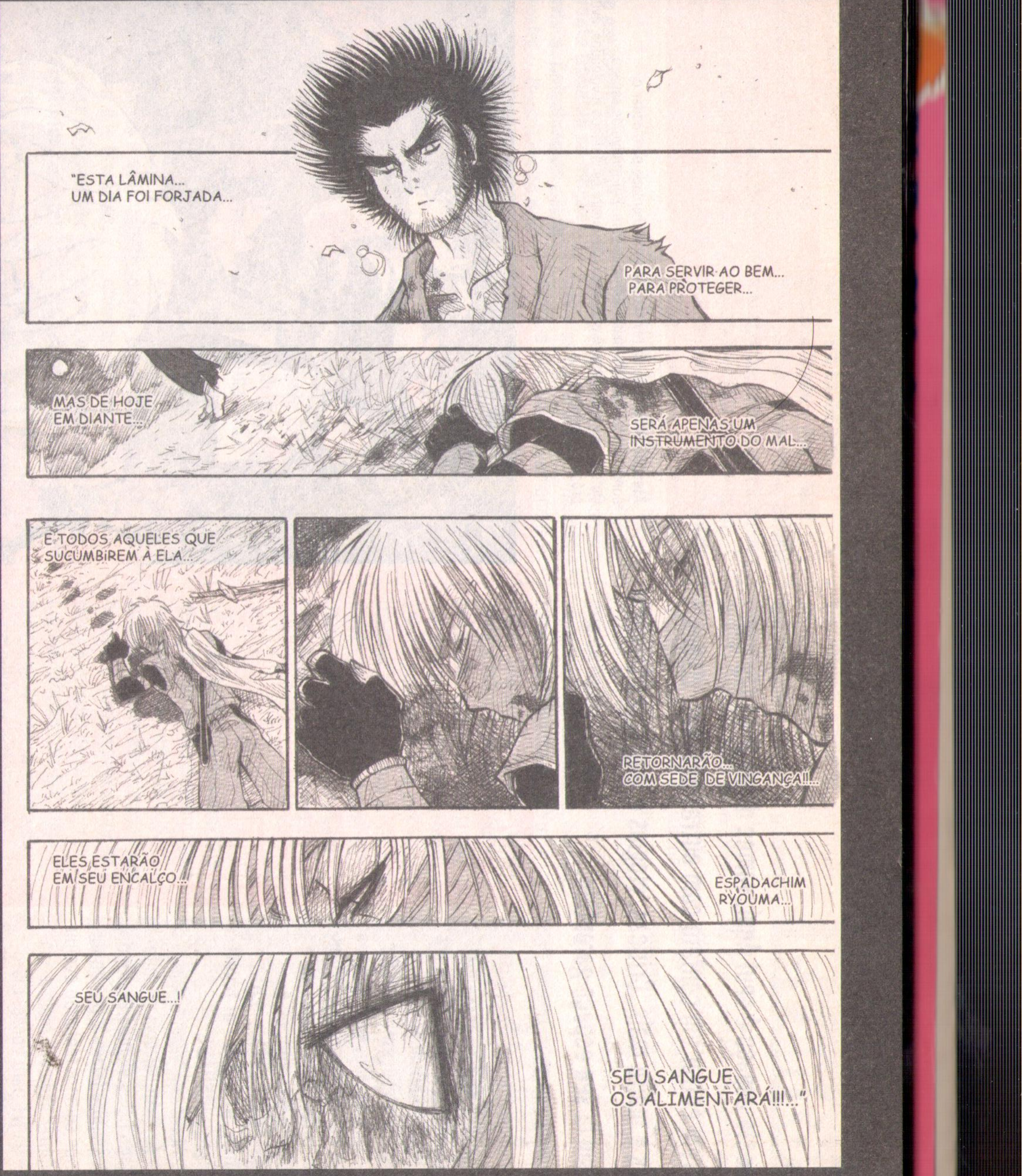

POSSO FAREJAR SEU MEDO...
MAS... AGORA PERCEBO QUE NÃO É SOMENTE ISSO...
O ÓDIO... POSSO VÊ-LO EM SEUS OLHOS...
SINTO SUA RAIVA...
POSSO VER O QUE CARREGA DENTRO DE SI...


VOCÊ PROCURA UMA MANEIRA DE SE LIBERTAR...
EMPUNHE ESTA ESPADA... GAROTO... DESTRUA TODOS EM SEU CAMINHO...
NÃO REPRIMA SEU ÓDIO...
"...DESTRUA TODOS EM SEU CAMINHO..."
"...NÃO REPRIMA SEU ÓDIO..."


FSSHHH...
TCHAC...
TCHAC...
ZAC
ZAC


VWOOSH
VUP
MORRA.
MERDA... !!


GH...
GHH...
!!
....


"ESTA LÂMINA...
UM DIA FOI FORJADA...
PARA SERVIR AO BEM...
PARA PROTEGER...
MAS DE HOJE
EM DIANTE...
SERÁ APENAS UM
INSTRUMENTO DO MAL...
E TODOS AQUELES QUE
SUCUMBIREM À ELA...
RETORNARÃO...
COM SEDE DE VINGANÇA!!!...
ELES ESTARÃO
EM SEU ENCALÇO...
ESPADACHIM
RYOUMA...
SEU SANGUE...!
SEU SANGUE
OS ALIMENTARÁ!!!..."

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise própria mensagem.

Elogios e Sugestões

Olá, galera da NT! Antes de mais nada, parabéns por essa excelente publicação que vocês nos oferecem, fazendo com que nós, fãs, venhamos a ter um conteúdo sério e profissional relacionado ao mundo fascinante dos animês e mangás. Meu pedido é o seguinte: BLEACH! Por favor!
Rodrigo "DIASBASS"
Por E-Mail

Antes de qualquer coisa, muito obrigado pelos elogios Rodrigo; como sempre falamos por aqui, estamos sempre tentando evoluir e melhorar cada vez mais a qualidade da NT para vocês. Claro que a jornada é difícil, mas adoramos desafios! Sobre Bleach, agora vocês venceram (risos): na próxima edição, enfim, traremos Bleach para vocês! A primeira de várias matérias sobre essa fantástica série.

Caixa Postal

Queria dar uma sugestão para a revista: bem, eu sei que é um dos melhores animês da história, mas vocês não acham que estão falando demais de Naruto? Acho que deveriam dar espaço a outros animês e mangás. Queria elogiar: adorei a matéria sobre Sailor Moon e Fruits Basket da edição 7, estavam bem completas. Queria pedir: Sakura Card Captors, Tokyo Mew Mew, InuYasha e MeruPuri.
Thais Batista – Por E-Mail

Oi, Thais, a respeito de Naruto, por favor, leia a seção AP Insider desta edição, OK? Sobre os elogios, muito obrigado, realmente as matérias ficaram pra lá de caprichadas e o retorno de vocês, leitores, está sendo ótimo. Já sobre seus pedidos, todos anotados, OK?

InuYasha, Full Metal Panic e L'Arc

Oi, galera da NT, queria que falassem sobre InuYasha, Vampire Princess Myu (os OVAs no caso) ou Full Metal Panic, que são séries muito boas mas aparecem pouco em revistas; também que falassem sobre a grande banda L'Arc~en~Ciel que realmente amo muito. Se puderem atender todos os meus pedidos...
João Gabriel de Almeida
Por E-Mail

Todas as séries citadas por você já estão com matérias atualmente em produção, no caso de L'Arc~en~Ciel, os fãs (que não são poucos) ficarão alucinados com o que está vindo por aí! Fique de olho, OK?

KOF - O animê

Galera! Quero parabenizá-los pelas excelentes publicações e pergunto que tal uma matéria sobre KOF Another Day e Wolf's Rain? Me despeço por aqui, um abraço.
Humberto Xavier – Por E-Mail

Oi Humberto, pode deixar que iremos atendê-lo, OK? A saga dos lobos – exibida no Brasil pelo Animax – deve chegar logo na NT, já que é uma série muito pedida.

Nana

Oi, pessoal da NT! Gostaria de saber se existe alguma editora interessada em publicar algum mangá de Ai Yazawa, como Paradise Kiss e Nana, pois são obras muito lindas e cativantes. Se não tiver ninguém interessado queria pedir para vocês fazerem uma matéria sobre Nana, que é um sucesso!!!
Mateus Barros – PE

Oi Mateus, uma ótima notícia, recentemente fomos informados

que Paradise Kiss já foi licenciado e se tiver um bom resultado de vendas é possível que Nana venha logo em seguida. Pelo menos até o fechamento desta edição não conseguimos autorização para revelar a editora ou programar uma data de lançamento, mas a notícia é oficial, OK? Sobre matérias aqui na NT, Paradise Kiss já foi comentado na edição 9 e em breve teremos muito mais.

Expressão da Satisfação de um Otaku com a Neo Tokyo

Estou postando esta mensagem para que aqui conste minha apreciação da revista Neo Tokyo. Acabei de ler os dois primeiros números da referi publicação, ao cabo do que fiquei bastante feliz ao perce ber-me tendo em mãos um material inteligente, não ten dencioso, com abertura cultural, de diagramação bem-feita e informações que "nã nos entregam a última pági do romance nem nos escondem o título e o preâmbulo"
Cristiano Cerezer – Por E-M

Oi Cristiano, muito legal sua mensagem. Ela resume bem que estamos tentando pass para nossos amigos leitores Uma revista com conteúdo, feita para aqueles que estão fim de se aprofundar mais assunto e que não ficam sa tisfeitos com apenas resumos de histórias. Esperamos sempre contar com um público fiel e aumentar ainda mais a popularidade dos animês e mangás no país.

Cultura é tudo!

Quero parabenizá-los pelo excelente trabalho na edição da revista. Coleciono-as desde a primeira... Gostei muito dos tópicos levantados, principalmente sobre a parte cultural. Gosto muito da cultura nipônica, e peço com humildade para vocês aumentarem o espaço cultural, que já vem aumentando, é claro, mas destacando o sentido histórico, como vocês fizeram quando colocaram a tabela mostrando o período na Europa e contrapondo com o período no Japão. Por que isso? Simplesmente porque os desenhos animados e os mangás, apesar das histórias, são relacionadas diretamente com o fator histórico-cultural do país. Algo que venho percebendo é que as pessoas não tentam mais ver o que as histórias querem passar, somente vêem o desenho como conteúdo "inútil", e sabemos que vai muito além de histórias de ação, aventura, amor etc. Gostaria muito que tentassem mostrar esse lado para os leitores.

Marcos Paulo – Por E-Mail

Fala, Marcos Paulo, muito bacana sua opinião, tanto que quisemos transcrever toda a mensagem. Sempre tentamos não comentar apenas a história, o enredo de uma série, mas passar um algo mais aos nossos leitores. Grandes exemplos disso são nossas matérias sobre shoujos mangás, escritas pela Valéria Fernandes e a tão elogiada matéria especial sobre Lobo Solitário.

Parabéns...

Obrigado por essa incrível revista. A NT e do jeito que eu gosto, com muita informação. Apesar de ser um marmanjo de 25 anos, gosto de Sailor Moon e sinto muito que a própria autora proíba que o mangá seja publicado em outros países, com certeza seria um sucesso para a editora que publicasse a série. Comecei a gostar de mangás e animês há 12 anos com o estrondoso sucesso de Os Cavaleiros do Zodíaco. Sem eles, provavelmente não teríamos tantos mangás e (vejam só!) um canal que só exibe animês, 24 horas por dia. A revista tem ótimo conteúdo, continuem sempre assim.

Khaoe Fabian Reis Pacheco – Curitiba/ PR

E, aê Khaoe, não precisa ficar sem jeito em dizer sua idade não, viu! Mangás e animês, diferente do que muitos dizem, não são apenas para crianças. O público japonês é a maior prova de o quanto diversificado os leitores podem ser. Falando sobre seu "começo" com as obras japonesas, ele foi igual ao de tantos outros que tiveram seu primeiro grande contato na época da saudosa Rede Manchete. Se não fosse por Cavaleiros, YuYu, Super Campeões e outras séries, muitos fatos hoje não seriam possíveis, né? Bom, continue sempre acompanhando a Neo Tokyo, pois aqui você encontrará material recente – que ainda está sendo produzido no Japão e muita coisa das antigas, para relembrar os bons tempos.

Gostaria de saber

Oi, tudo bem? Curto animês e mangás faz muito tempo, tanto que tenho um site sobre o assunto. Estou desenhando um mangá e gostaria de saber se teria a chance de divulgar alguns fanzines na NT, pois acho que é uma maneira de mais pessoas saberem que existem muitos talentos no Brasil, também.

Charles Boa Morte – Por E-Mail

Olá, Charles, para divulgar seus fanzines e desenhos é só enviar o material para as seções correspondentes. É uma ótima forma de autodivulgação.

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Festival BH

21 e 22 de outubro de 2006
Belo Horizonte - MG
www.animefestival.com.br/

Anime Family

09 e 10 de dezembro de 2006
Rio de Janeiro - RJ
www.animefamily.net/

Anime Festival Santos

09 e 10 de dezembro de 2006
Santos - SP
www.animefestival.com.br/

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Touch, Yaoi... e Yuri

Eu queria dizer que adoro a revista e queria pedir que publicassem uma reportagem sobre o anime e o live-action de Touch! Pois é um animê muito desconhecido e queria pedir também uma matéria sobre yaoi e yuri.

Horiatan Vieira Rangel Teixeira Por E-Mail

Olá Horiatan, tudo bem? Legal que a NT venha agradando, estamos sempre tentando melhorar e deixá-la do jeito que vocês, leitores, querem. Por isso, sempre é importante esse contato da Caixa Postal. Sobre seus pedidos, pode deixar que já está devidamente anotado, e sobre Yaoi, espero que você tenha curtido a matéria da oitava edição.

Querem se corresponder!

João Gabriel de Almeida

quer trocar mensagens com fãs de InuYasha, Vampire Princess Myu ou Full Metal Panic. O e-mail dele é **gabriel_neverlandbanger_14@hotmail.com**

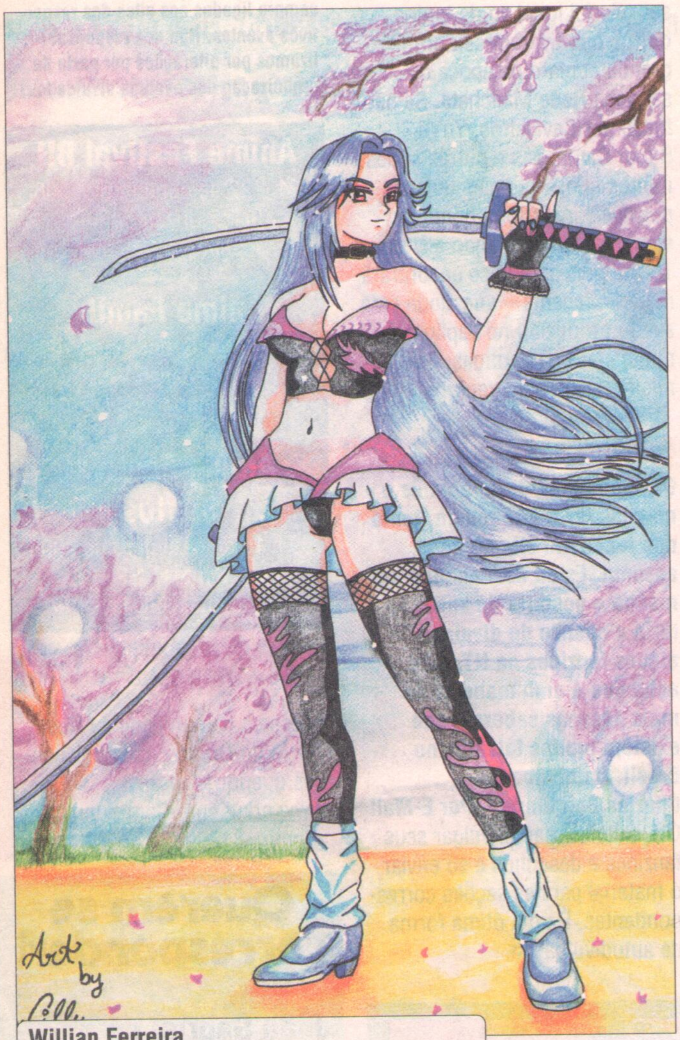
Wendell Amaro Teixeira

quer divulgar seu e-mail e trocar mensagens com fãs de animês. O endereço dele é **wendell_fma2006@hotmail.com**

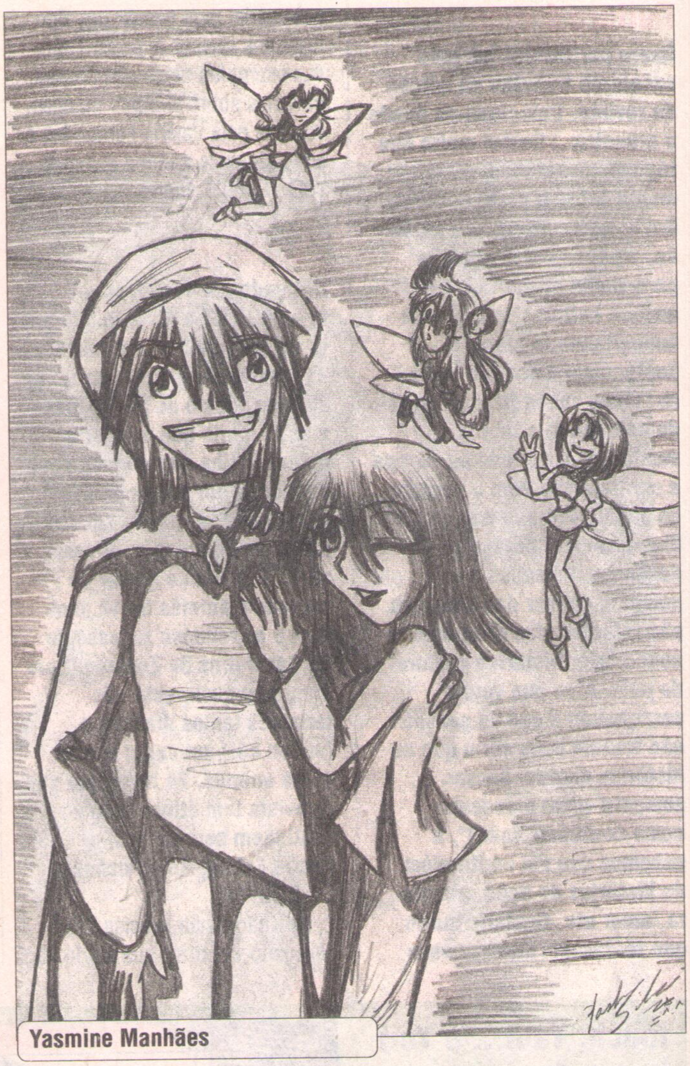
A Carolina Barbosa

(carol.holic@hotmail.com) quer trocar idéias com os fãs de todo o Brasil!

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



Willian Ferreira



Yasmine Manhães

FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

Fanzine: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Descrição: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Preço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Sinopse: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Integrantes: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Endereço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ATENÇÃO:
Estamos recebendo muitas mensagens eletrônicas com a resolução da capa e dados sobre a edição incompletos. Por favor, fiquem atentos as regrinhas da seção.

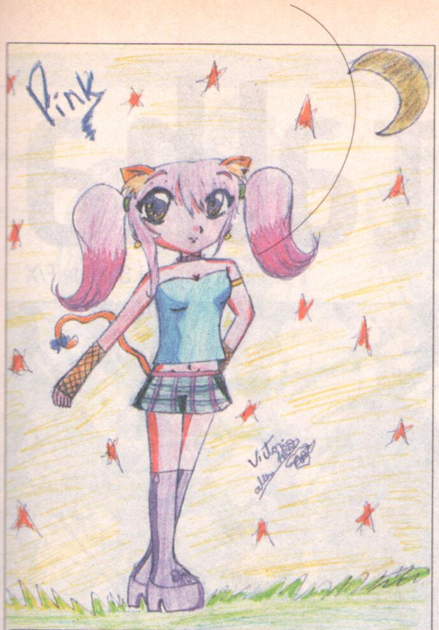
IMPORTANTE:
A NEO TOKYO presta um simples serviço de divulgação dos fanzines que são enviados para nossa redação. Não nos responsabilizamos por eventuais pedidos não atendidos e demais problemas que venham a ocorrer entre fanzineiros e leitores.

Fanzines desta edição:

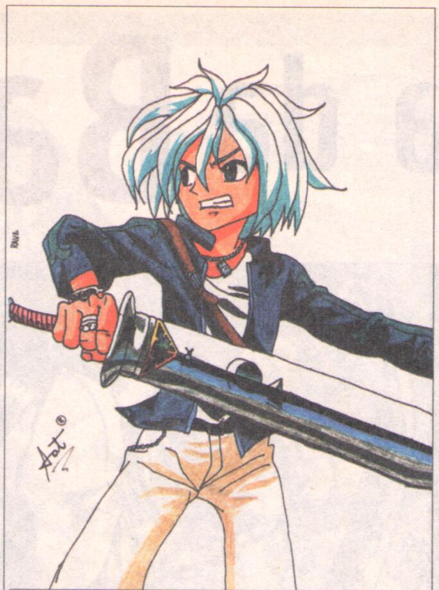
Pandora

Gênero: Ficção Científica
6 páginas
Gratuito (precisa responder um questionário do autor)
Autor: Grupo Pandora
e-mail: marcos.inoue@gmail.com

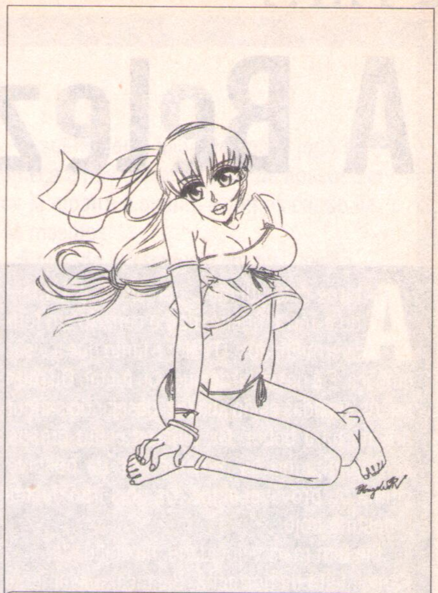
Fantasia de ficção científica. Imagine um tempo distante, onde o ser humano já tenha conquistado o universo e povoado outros planetas. É quando o lar de toda a humanidade, a Terra, é engolida pelo Sol e todos os humanos unem as forças para reconstruir o seu planeta natal.



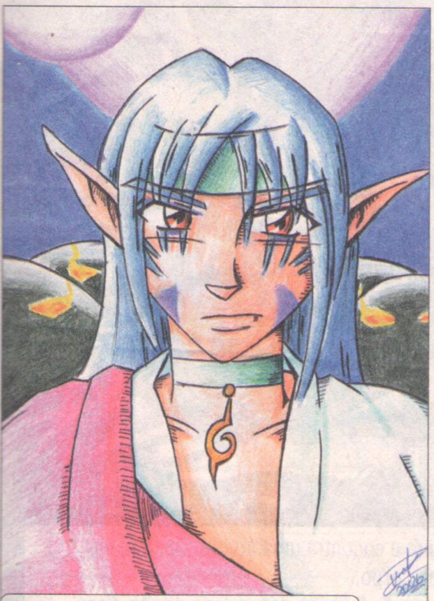
Victoria Aplen



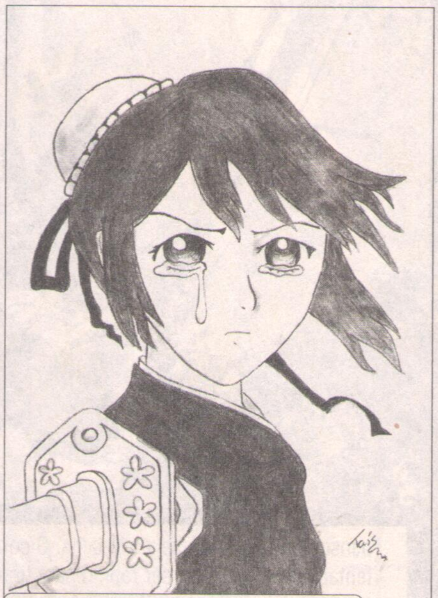
Samanta Kyoyama



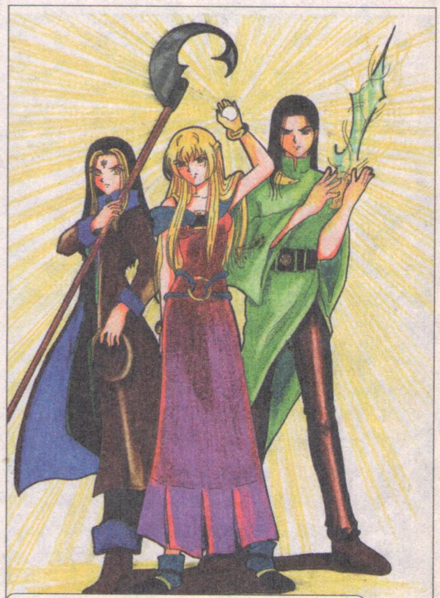
Thiago W. de R.



Rafael Gonçalves



Tais Cardoso

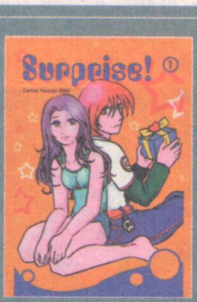


Usagi Sheilânia

Parasite Gear Zero

Gênero: Erótico
28 páginas R$ 3,00
(sem taxa de correio)
Autor:
Grupo Sinistro 666
e-mail: blackfoxid@gmail.com
url: sinistro666.deviantart.com

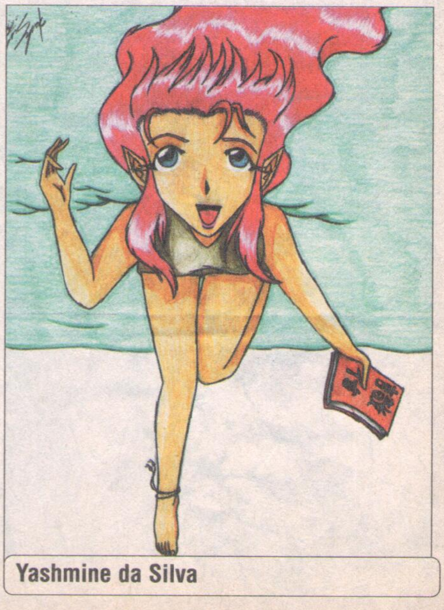
Contém 3 histórias fechadas - Faerie World, Medusa e Slave Girl, além de algumas pin-ups e pôster. Todas as histórias brincam com a imaginação e os fetiches do leitor. Fanzine de estréia do artista Sinistro 666, que com o seu ótimo traço valoriza o desenho das personagens femininas.



Surprise

Gênero: Comédia romântica
15 páginas
R$ 5,00 (com taxa de correio inclusa)
Autora:
Camila Macedo
e-mail:
cmahortencio@yahoo.com.br

Trata-se de uma história em que um garoto quer presentear a sua namorada, mas não sabe o que dar, até que no final é surpreendido pela escolha dela. Fanzine com traço no estilo 'kawaii' e com uma narrativa de fácil leitura.



Yashmine da Silva

A Beleza da Batalha

Por Fabio Satoshi Sakuda F/X

A tarde está quente... demais. O sol fritando a Terra, queimando o cenário em tons avermelhados. O calor é tanto que a visão embaça. E é nessa tarde que vou matar. Ou morrer. As espadas estão afiadas, desejando sangue quente para beber. Os olhares estão presos, acompanhando os movimentos da possível vítima ou provável algoz. Os dois irão decidir o destino hoje.

Ele tem mais velocidade, flexibilidade. Parece feito de borracha. Balança suavemente o braço, empunhando sua lâmina, dourada de tanto conhecer a cor das entranhas. É uma arma assassina. Feita para cortar cabeças, expor vísceras, enviuvar mulheres.

Aqui, diante de meu inimigo, o motivo não importa mais. A luta é iminente, desistir é desonra, conversar é inútil. Já desembainhamos nossas ferramentas e agora precisamos dar a elas a arte.

Ainda estamos nos estudando, avaliando cada gesto, cada olhar, tentando descobrir fraquezas, perceber o íntimo para receber alguma vantagem.

Uma folha cai de uma árvore antiga, passando por um segundo diante da visão de meu olho esquerdo. Nesse instante mínimo, eu recebo a primeira investida. Por pouco não tenho meu peito rasgado. Minha esquiva lhe deu outra vantagem. Ele gira e tenta cortar meu pescoço. Nossas lâminas se chocam e cantam.

De costas para mim, ele me deixa com a vantagem. Meu braço se contorce, a lâmina aponta para o chão e depois sobe com violência. Com seu corpo ágil, ele deixa minha frustrada lâmina apenas com o sabor do pano de sua roupa.

Preciso de espaço. Afasto-me dois passos. Os olhos fixos no inimigo. Nenhum outro pensamento que não seja a batalha. O corpo gira e encontra uma árvore. Quando ele tentar me cortar, devo ser rápido para tirar meu corpo.

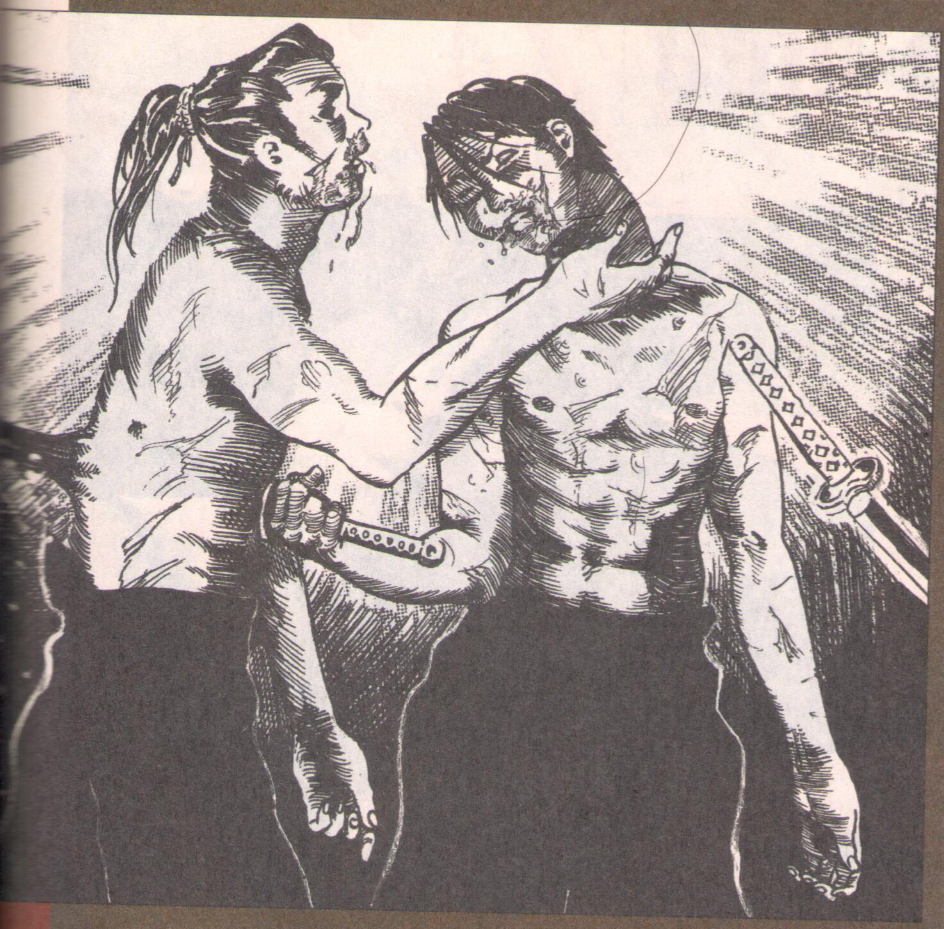
A lâmina dourada corta o ar, fazendo-o assobiar. Eu salto para o lado direito, ficando de joelhos a tempo de defender o golpe que atravessara uma árvore milenar. Mesmo retendo o golpe, isso não me impede de ser arremessado para cair deitado desta vez. Ele salta e a luz do sol atrás dele me cega.

A espada corta a terra. Ele gira e consegue cortar meu braço num ferimento profundo. Isso o satisfaz e o deixa em êxtase. Posso ver em seu olho que todo o prazer que a espada sente passa por ele também. Ele bebe de meu sangue, bebe como sua espada imunda.

Em fúria, eu passo a tomar mais iniciativa. A dança se inicia, dois kabukis em movimentos rápidos, girando o corpo, trançando golpes, sempre sob o ritmo ditado pelo canto do metal.

Esse ritmo é exaustivo, nenhum dos dois poderá agüentar muito mais. A questão agora é: quem vai cansar primeiro?

Sua espada choca-se contra a minha, de novo e de novo. Chutes e empurrões para dar um descanso de um piscar de olhos ao corpo fatigado.



O sol fica entediado de nosso jogo e começa a nos deixar. O suor de nossos corpos já mostra o quanto estamos dando de nós mesmos.

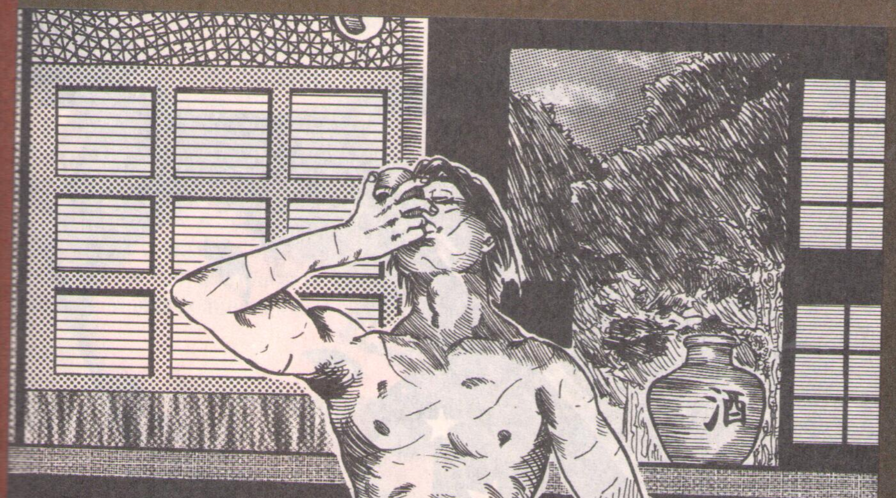
É quando um fraquejo em meu joelho esquerdo me faz perder o equilíbrio. Ele também já está fraco demais e perde essa oportunidade. Porém, meu joelho não agüenta mais o esforço. A perna inteira o acompanha e me faz tombar.

Meu inimigo reconhece minha fraqueza e me causa mais dor. Por pouco ele não arranca o meu joelho cansado juntamente com toda minha perna.

Isso deve ter fim. Eu abaixo minha lâmina e cravo-a no chão de areia. Meu corpo se rende à dor e começa a dizer à minha alma que a longa caminhada acabou.

O brilho dourado me parece cada vez maior. A espada faz o ar correr pesado em minha direção e eu percebo que essa é a hora de morrer. A lâmina bebe do sangue, cantando mais uma vez com um tom mais grave.

Mas não a dele.



A minha.

Um pouco antes de girar sua espada, ele me abriu o peito, deixando o coração pronto para receber meu golpe. A espada assassina cai da mão aberta antes de chegar em meu pescoço. Ela vê seu mestre tombar em meu corpo e chora de infelicidade. Inveja do sangue que jorra vermelho, quente e salgado. E então eu bebo de seu sangue, como ele bebeu do meu.

Eu tiro a lâmina do defunto e fecho seus olhos que tantas mortes já viram. Um guerreiro morreu, em luta, com honra. E sua espada vai junto, embainhada para sempre.

Voltando para casa, limpo meus ferimentos e minha mulher trata de me fazer os curativos. Então eu vou para fora, sento na terra e sirvo saquê. Bebo por você, minha vítima. Você me deu a honra de uma grande batalha. Obrigado.

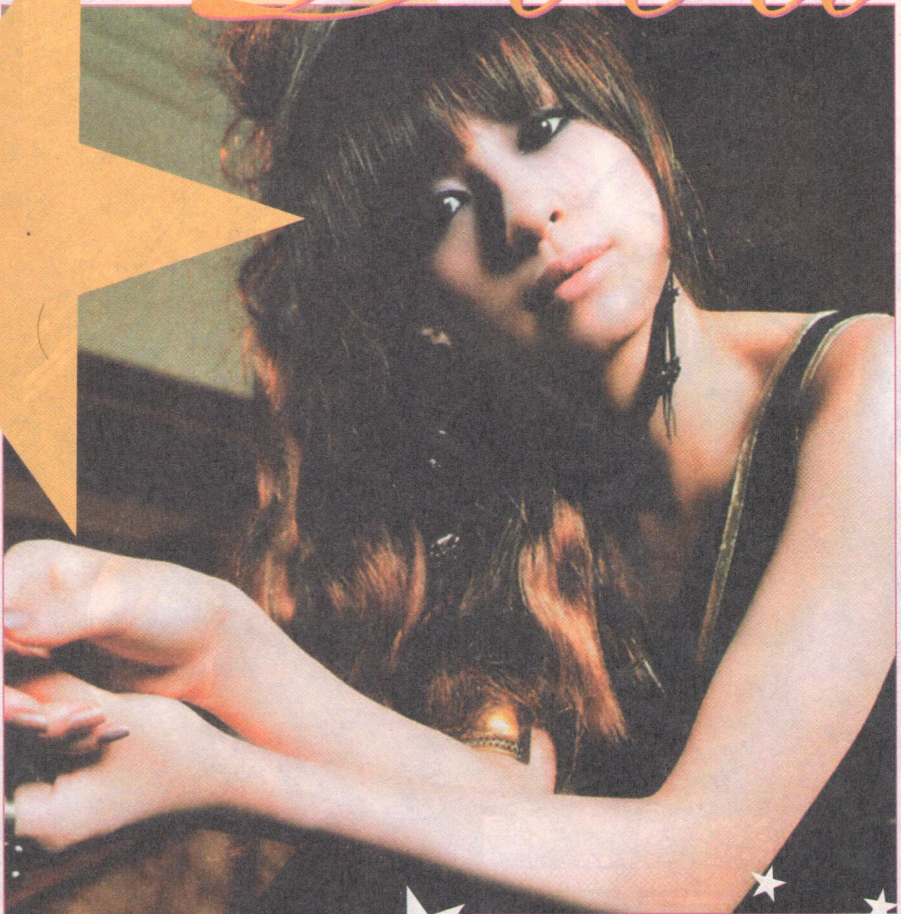
Mande o seu texto e participe

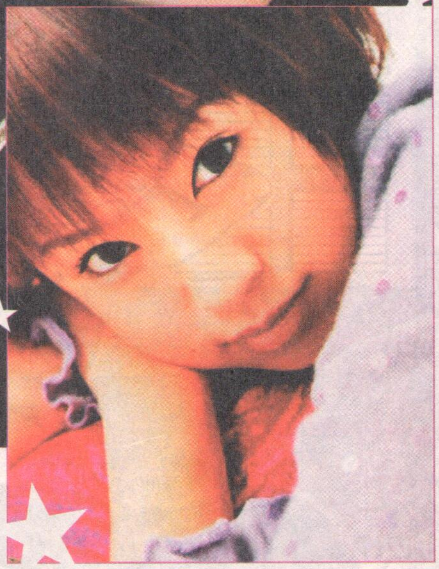
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para **neo@animepro.com.br**. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e pelo menos duas ilustrações (no caso de contos, pois se o texto for um fanfic baseado em alguma série famosa, isso não é necessário).

A volta de uma Diva

Por: Giuliano Peccilli

Ami Suzuki nasceu no dia 9 de fevereiro de 1982, em Zama, na prefeitura de Kanagawa, Japão. Ela começou a se destacar entre os anos de 1998 e 2000, quando rivalizava com Ayumi Hamasaki, entre as cantoras mais tocadas no Japão.





A fama de Ami Suzuki se apagou quando houve uma série de escândalos empresariais por conta de problemas legais que foram gerados pela má administração de parentes da cantora. Isso bastou para prejudicar a sua carreira que estava em extrema ascensão. É verdade que, se esse fato não tivesse acontecido, talvez hoje o panorama das cantoras mais famosas do Japão fosse diferente.

Ami Suzuki começou sua carreira ao entrar num show de talentos chamado ASAYAN, que procurava novas garotas para serem cantoras. Enfrentando um concurso com outras 13.500 candidatas, Ami Suzuki venceu a disputa com impressionantes 802.157 telefonemas, e assinou um contrato com a Sony Music Entertaiment Japan.

Logo depois, Ami Suzuki lançou o single "Love The Island". Essa canção foi encomendada pela Sony e pelo governo japonês para uma campanha de incentivo ao turismo na ilha de Guam. A campanha, na voz de Ami Suzuki, foi lançada em julho de 1998, tornando-se o quinto single mais vendido da Oricon.

Room" fez um sucesso maior que o primeiro e a consolidou como uma das cantoras mais admiradas pela população jovem japonesa.

Em outubro de 1998, a cantora ganharia seu próprio programa de rádio chamado de Run! Run! Ami-Go! A Sony se preparava para o lançamento do terceiro single da cantora - "All Night Long", que se consagraria em segundo lugar na Oricon, vendendo impressionantes 396 mil cópias e lhe rendendo o prêmio Japan Record Award de melhor cantora revelação. Em 1999, Ami Suzuki lançou um photo book intitulado Ami-Go que vendeu mais de 200 mil cópias. No mesmo ano, a cantora

neo@animepro.com.br

lançaria seu primeiro álbum, o SA, que tornou-se o primeiro álbum mais vendido de 1999, com 1.879.000 cópias.

A rivalidade entre Ayumi e Ami só crescia com o tempo e, desta forma, o sétimo single de Ami "Be Together" foi lançado no mesmo dia que o single "Boys and Girls" da Ayumi Hamasaki. Nessa briga, Ami saiu-se melhor obtendo o primeiro lugar da Oricon, vendendo 870 mil cópias e deixando Ayumi em segundo lugar.

O tempo trouxe maturidade à jovem cantora e, em janeiro de 2000, Ami Suzuki lança o seu décimo single, intitulado "Don't Need To Say Goodbye". A canção era uma reflexão sobre a sua formatura no colegial.

A vida de Ami estava prestes a mudar, seus pais brigaram na justiça com a empresa AG Communication, acusando-a por evasão de impostos. O resultado desses problemas legais foi a sua inclusão na lista negra das celebridades japonesas, o que lhe fechou todas as portas.

Em seguida, seu programa de rádio Run! Run! Ami-Go! foi cancelado. Seus fãs-clubes também fecharam e tudo apontava o fim da carreira da cantora. A Sony lançou, em seguida, uma coletânea de sucessos da cantora, o Fan For Fun, que reunia seus maiores sucessos. Muitos compraram este álbum em apoio à cantora, mas o álbum só obteve 374 mil cópias vendidas.

Numa maré de azar, a Sony Japan e Tetsuya Komura deixaram de apoiar a cantora e a gravadora encerrou o contrato em 2004.

Em abril do mesmo ano, Ami Suzuki decidiu voltar à carreira de maneira independente e mudar a forma de escrita do seu nome, nessa nova empreitada ela passou a usar apenas o kanji. Seu trabalho "de estréia", intitulado "Tsuyoi Kizuna" tornou-se a obra de não-ficção mais vendida naquele ano.

O sucesso fez a cantora desenvolver seu selo independente, o Amity, e lançar o single "Forever Love" que entrou para a lista da Oricon, sendo o 21º mais vendido.

A carreira de Ami Suzuki estava prestes a renascer quando ela se apresentou no festival anual da Nihon University. Um dos telespectadores era Max Matsuura, um dos mais famosos produtores musicais do Japão. Curiosidade ou não, foi ele quem descobriu Ayumi Hamasaki alguns anos antes e a convidou para entrar no selo Avex.

Renascendo como uma fênix, em janeiro de 2005, a cantora foi anunciada pela Avex Trax. Houve investimentos em publicidade nas rádios, emissoras de TV e diversas outras mídias e, em março, Ami Suzuki se juntou ao produtor alemão, Axel Konrad (bastante popular em música eletrônica) e elaborou "Delightful" que ficou entre os cinco trabalhos mais vendidos, com 100 mil cópias.

Ela se consagraria – novamente - com o prêmio do Japan Record Award de melhor artista revelação, graças ao seu 2º single da nova gravadora, o "Eventful".

O terceiro single foi "Negaigoto" e coincidiu com sua primeira turnê e a finalização de seu primeiro álbum em cinco anos. Em outubro, aconteceu o lançamento do álbum Around The World. Em dezembro, ela lançou o single "Little Crystal" que ficou na 20ª posição no ranking da Oricon.

No início de 2006, ela finalmente lançaria músicas para animês, cantando a abertura de Black Jack, que ajudou na divulgação do single "Fantastic", que vendeu 14 mil copias.

O grande destaque de Ami Suzuki foi seu oitavo single, lançado em 26 de julho de 2006 onde cantou "Like A Love?", uma canção escrita pela cantora Ai Otsuka (bastante conhecida no Japão e que, até então, nunca havia emprestado suas canções para outras cantoras).

Hoje, Ami Suzuki não tem a mesma fama que a consagrou no passado como "Rainha do J-Pop", mas está reconstruindo diariamente a sua carreira e tornando-se uma verdadeira Diva.

Não nos esquecemos!

Parte 1

Em 1986, estreava nas televisões japonesas uma série que mudaria a história do super sentai no Japão. Chegando no Brasil, alguns anos depois, graças ao estouro de Changeman e Jaspion, a série é bastante lembrada pelo público daquela época por causa da seguinte chamada em todo início de episódio: "Um dia, cinco crianças foram raptadas da Terra e levadas para os confins do universo. E após 20 anos... Comando Estelar Flashman". Lembrou?

Comando Estelar Flashman - 20 anos depois...

Lançada pela Everest Vídeo, a série veio nos moldes de sua antecessora, Degenki Sentai Changeman (Esquadrão Relâmpago Changeman), com o mesmo estúdio de dublagem, a Álamo, e também pela mesma emissora: a Rede Manchete. A série era chamada originalmente de Chouchisen Flashman, que pode ser traduzido como Supernova Flashman, mas, no Brasil, optou se por Comando Estelar Flashman. Caso vocês perceberam, o termo "Sentai" não está agregado ao nome da série, isso mesmo que vocês leram, a série Flashman não colocou o tradicional "sentai" que pode ser traduzido como esquadrão, no nome da sua série, opção inusitada pela Toei.

A série obteve extremo sucesso aqui no Brasil, fazendo alarde para as produções japonesas. Esse sucesso trouxe a sua sucessora, Hikari Sentai Maskman (Guerreiros da Luz Maskman). Ironicamente, emissoras rivais da Rede Manchete também queriam seriados japoneses e, assim, a série Daí Sentai Goggle Five (Gigantes Guerreiros Goggle Five), que é muito anterior àquelas que foram exibidas aqui, veio a ser comprada pela Rede Bandeirantes e exibida junto de Metalder, tentando, dessa forma, conquistar o nicho que se formou nos anos 90 por séries de live action.

Flashman transferiu sua exibição, posteriormente, para a Rede Record, num programa da apresentadora Mara Maravilha, depois migrou para a CNT/Gazeta. O sucesso da série foi tanto nos anos 90 que, na reprise feita pela Rede Record, Flashman teve direito a histórias interativas com a participação do público através dos famosos telefones 0800.

A história

Cinco crianças da Terra foram seqüestradas por caçadores espaciais e levadas para o Monarca La Deus. Num acidente, o povo do planeta Flash resgatou as crianças que foram conduzidas para o seu planeta com quatro satélites, onde se tornaram bravos guerreiros após 20 anos.

Os jovens guerreiros são os seguintes: Jin, o Red Flash, que foi treinado no próprio planeta Flash, enquanto Dan, o Green Flash, foi treinado no Green Star, a Sara, a Yellow Flash, foi treinada no Yellow Star, o Go, Blue Flash, foi treinado no Blue Star e, por fim, a Lu, Pink Flash, treinada no Pink Star.

Logo no começo, descobrimos que o Monarca La Deus está indo para a Terra, graças a uma grande variedade genética, podendo assim dar diversas opções de manipulação ao Dr. Keflen, para criação de monstros.

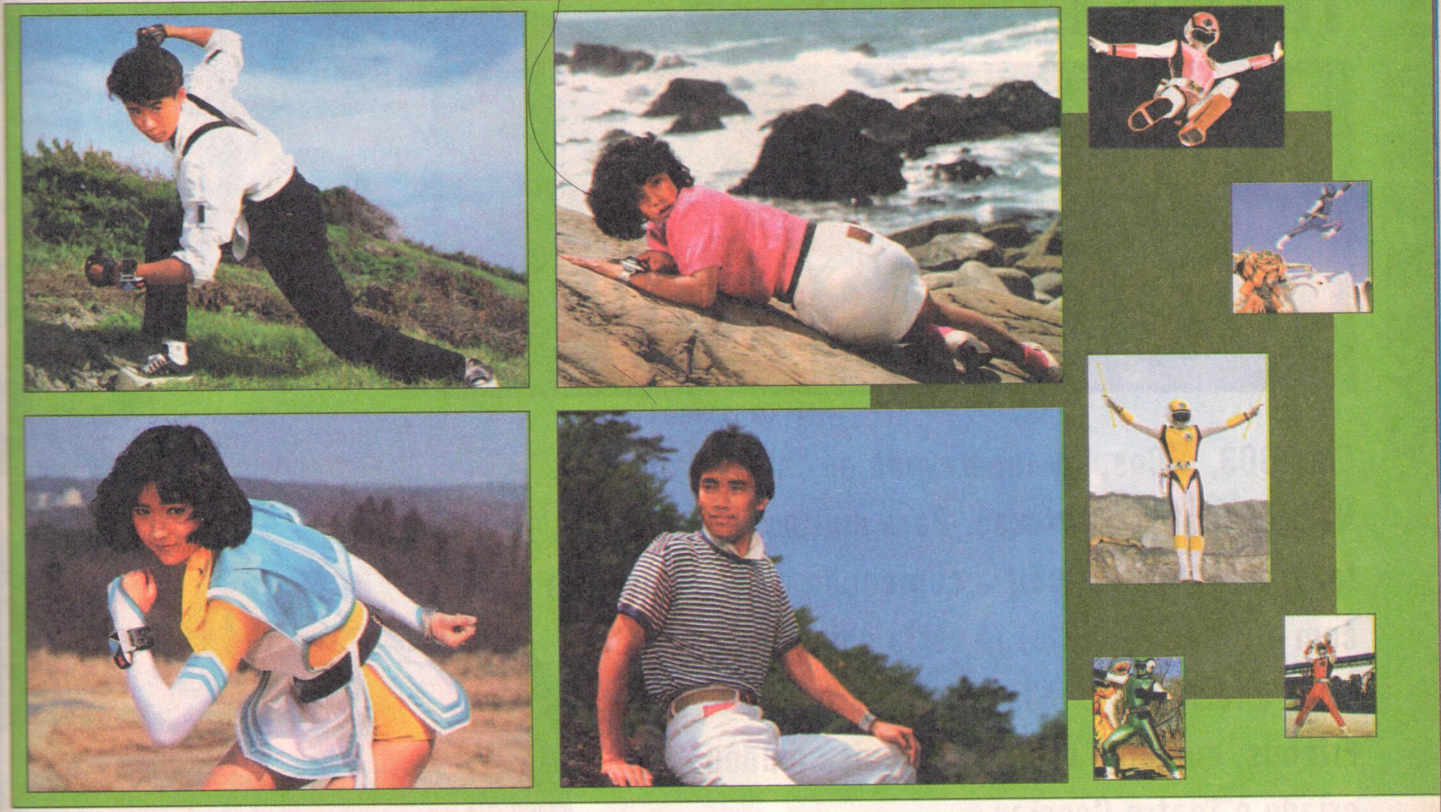
Jin, ao descobrir isso, parte em direção ao planeta Terra juntamente com os demais guerreiros, desobedecendo ao povo do planeta Flash. Eles não queriam que seu planeta natal fosse destruído e, por isso, iriam defendê-lo com todo treinamento e o poder Flash. Junto deles, há também o Star Condor, o Magma Base e o robô Mag que se torna, no decorrer da série, uma mãe para eles. Além de acabar com os planos de Monarca La Deus, eles também tinham a grande chance de conhecer seus verdadeiros pais, portanto, nenhum deles deixaria essa chance passar. Red Flash é o mais velho e por isso tem vagas lembranças de quando foi seqüestrado.

No decorrer da série, cada vilão demonstra quem realmente é, tendo entre os destaques Nefer e Wandar, ambos criados pelo Dr. Keflen. Nefer, num dos episódios da série, se passa pela garota que Go se apaixona aqui na Terra, demonstrando que, além de ser uma guerreira, também pode destruir os sentimentos que os Flashman estão descobrindo na Terra. Nefer é quase sempre quem dá as ordens para que a Medusa apareça e faça crescer os monstros, assim os Flashmen são obrigados a acionar o Flash King.

A série tem pontos altos e baixos, com diversos episódios de qualidade duvidosa, como eletrodomésticos que se revoltam, um chifre que dá desejos, humanos com cabeças de abóbora entre outros totalmente estranhos, principalmente se assistidos hoje em dia. Mesmo assim, a série é uma das mais dramáticas dos anos 80, tendo um ótimo enredo.

Muito à frente do seu tempo, a série Flashman, no seus episódios, destaca o tema da clonagem que apenas seria obtida em animais, após mais de 10 anos. Num dos episódios, Dr. Keflen, pede para

neo@animepro.com.br



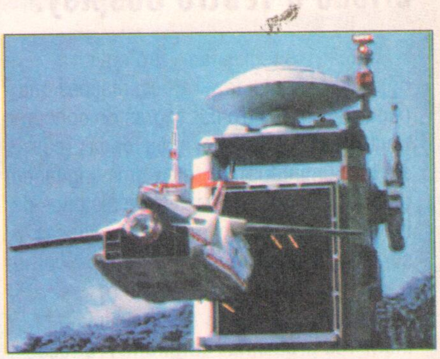
Nefer, Urk e Kirk, conseguirem o sangue de Jin. Obtido o sangue através de uma luta, Dr. Keflen manipula um clone de Jin, só que no fim da composição, junta outros elementos para gerar um monstro que conhecia todos os movimentos do líder dos Flashman.

O auge da série acontece em dois grandes momentos. O primeiro é quando surge Kaura. Foi ele quem seqüestrou as cinco crianças há vinte anos, além disso, ele não é um aliado por completo do império Mez, já que tem uma certa rixa com o Dr Keflen. Kaura e seus caçadores espaciais são, de longe, os grandes diferenciais da série, gerando grandes batalhas com os Flashman. Kaura e Jin têm uma desavença pessoal, um contra o outro, o que gera lutas espetaculares até o fim da série. O segundo grande momento é aquele que marcou Flashman na história do gênero Super Sentai: o robô Flash King é derrotado num dos episódios mais pesados.

A história do segundo robô que chegou ao planeta Terra, trazido por Barak, um aliado do planeta Flash e também um traidor do império Mez. Essa história, dividida em alguns episódios, foi adaptada como um dos filmes inéditos do Flashman aqui no Brasil. Assim, surge Titan Júnior que solta shurikens. Vale dizer, que desde então, os seriados do gênero Super Sentai, têm a tendência de aumentar o número de robôs, chegando até o impressionante conjunto de quase 100 robôs na série de 2001, Hyakujuu Sentai Gaoranger (Esquadrão dos Cem animais Gaoranger, adaptada no ocidente em Power Rangers Força Animal).

É importante lembrar que os Flashman realmente desejavam saber quem eram seus verdadeiros pais e, com Kaura na Terra, isso tornava-se um motivo a mais para encontrá-los. Daqui para frente, somos apresentados ao Dr. Tokimura e sua esposa, que são inseridos na trama. O Dr. Tokimura acredita que há vinte anos seu filho havia sido seqüestrado por alienígenas e junto com os Flashman o Dr. Tokimura consegue construir uma máquina do tempo para tentar descobrir quem é realmente seu filho, mas essa tentativa é em vão.

A série caminha para o seu fim e encontra-se em seu melhor momento, sem o humor que teve no começo. Nesse ponto, ficamos sabendo que Flashman tem poucos dias aqui na Terra, pois, graças à atmosfera do Planeta Flash e seus satélites, os cinco não podem mais viver na atmosfera de sua terra natal e precisam voltar em breve para o seu verdadeiro lar. O nome do efeito é Flash-negativo e é representado por um relógio no fim de cada episódio que irá tornar os Flashman cada vez mais fracos na luta contra o império Mez. Por um lado, se os heróis estão ficando mais fracos, Kaura se fortalece com a chegada de Galdan, que era também um caçador espacial.



Continua...

Na próxima edição, a continuação da matéria...

Teatro Cosplay

A arte de fazer Cosplay

Por David Denis Lobão

Em 2003, o Cosplay foi elevado ao "status" de arte. Não que antes não fosse. Para muitos, só o fato de fazer um Cosplay (unir a confecção de uma fantasia com a representação) já seria uma forma de criar e fazer arte. Mas no primeiro Animê Friends, em julho de 2003, a coisa mudou e foi criado o Teatro Cosplay.

O Teatro Cosplay tinha um objetivo nobre e diferente, fazer apresentações que não estavam dentro das regras do concurso tradicional. Elas seriam mais longas (com até trinta minutos), usariam uma linguagem diferente (unindo gravações de diálogos de filmes, muitas músicas e outras técnicas sonoras) e até formatos alternativos, como o uso de telões e microfones sem fios.

Mas a idéia não foi aceita de início e inúmeros problemas surgiram. A atração formatada originalmente por Lílian Maruyama (então na Conrad Editora) e por Takashi Tikasawa (diretor do Anime Friends) teve alguns equívocos iniciais. O primeiro foi ser programada para antes do show internacional, o segundo foi ter temas e roteiros que não despertassem a atenção do público. Assim, as apresentações deste ano (um "crossover" de vários animês e uma sobre o game Final Fantasy), acabaram sendo esquecidas até pela empresa que faz o evento.

No ano seguinte, duas tentativas frustradas de fazer uma apresentação séria foram "ao ar" no palco dos eventos Animê Friends 2004 e FanMixCon 2004, ambas envolvendo o mangá Angel Sanctuary. O público não curtiu a idéia e o Teatro Cosplay parecia caminhar para ser uma atração sumariamente descartada do portifólio da empresa Yamato Comunicações e Eventos.

Tudo começou a mudar em janeiro de 2005. Diante das tentativas fracassadas de fazer um Teatro Cosplay sério, a atração foi entregue nas mãos de Adriana Iwashita (coordenadora geral de Cosplay da Yamato) para que fizesse o que quisesse com a atividade. O resultado foi uma total reformulação. O que o público viu no palco do Anime Dreams 2005 chocou muitas pessoas e as críticas que normalmente vinham após os eventos mudaram de foco e vieram acompanhadas de muitos elogios.

Adriana escondeu o que teria no Teatro até o último minuto e o público viu o grupo Cospobre criar uma paródia em cima do programa Tardes Quentes de João Kleber no chamado "Especial Humor" e dois grupos de luta levarem para o palco os "combos" dos games Street of Rage e Street Fighter no "Especial Lutas". Foi levantada uma questão: será que uma comédia escrachada e meia hora de pancadaria seriam uma forma de arte? Adriana não ligou para as discussões de fóruns e continuou com seu trabalho apresentando musicais, mais lutas e o humor ácido do grupo campineiro CosParódia (criado por Chris Lameira).

Hoje, o Teatro Cosplay emplacou de vez e sempre tem destaque no pôster dos eventos, além de ser uma das atrações mais visitadas nos sites do Anime Friends e do Anime Dreams. A atração que quase foi riscada do cronograma da Yamato é copiada atualmente por eventos de todo o país com os mais variados nomes: Teatro Cospobre, Teatro Animê, Teatro Cosplayer, Teatro Humor e Teatro Crossover. A Yamato tenta, na medida do possível, barrar a cópia das idéias, mas só ameaçou entrar com processo contra plágios do nome Teatro Cosplay.

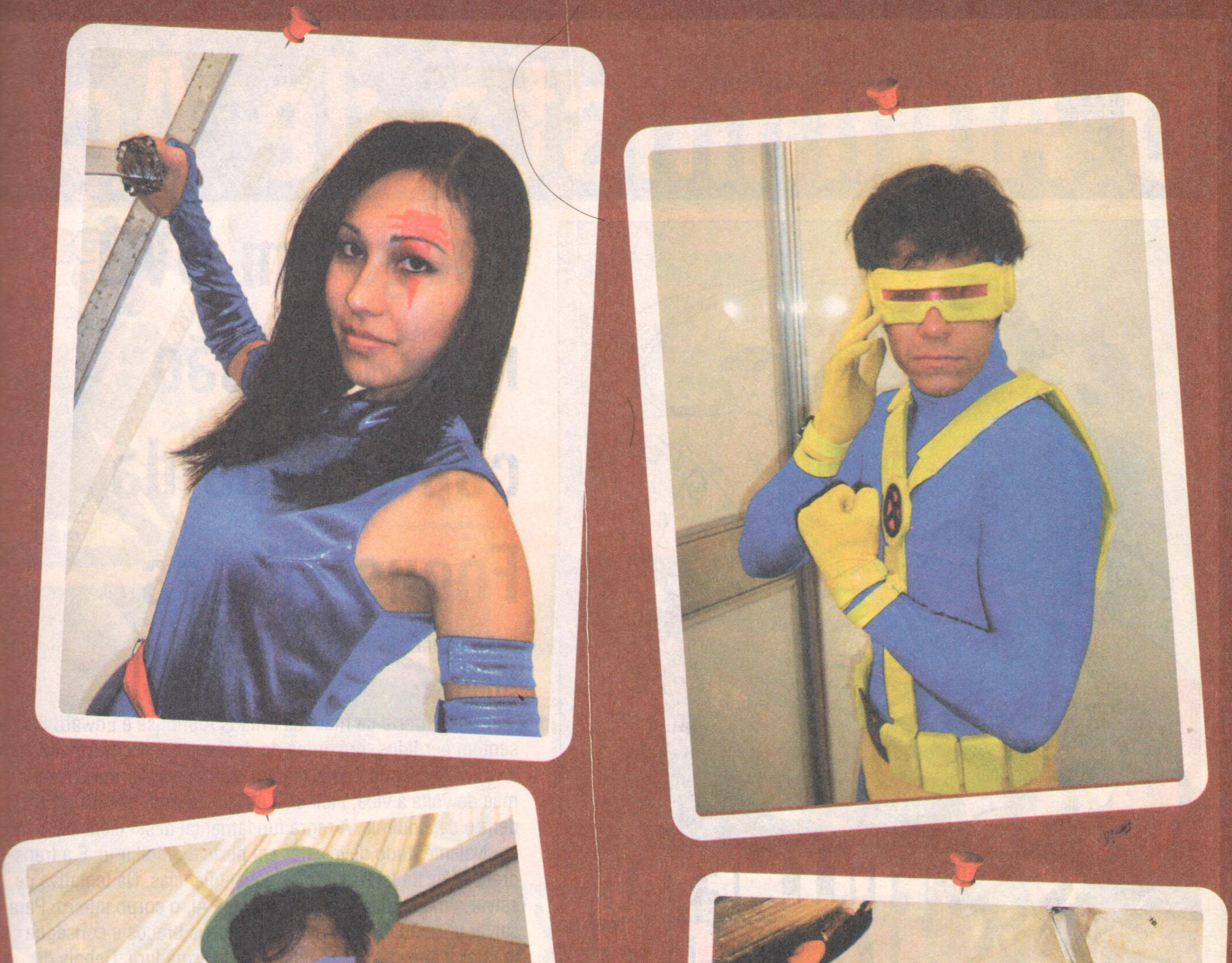
Agora você já sabe, quando perguntarem se Cosplay é uma forma de arte, você já pode responder tranqüilamente que sim.

No próximo mês, começaremos com a retrospectiva de 2006 entrevistando a campeã do Circuito Cosplay deste ano, e você ainda vai conhecer um pouco mais sobre esta disputada competição. Até lá!

Sobre o Autor:

David Denis Lobão é jornalista. Cosplayer há mais de quatro anos e coordenador-geral dos eventos Animê Dreams, Animê Family e Animê Friends.

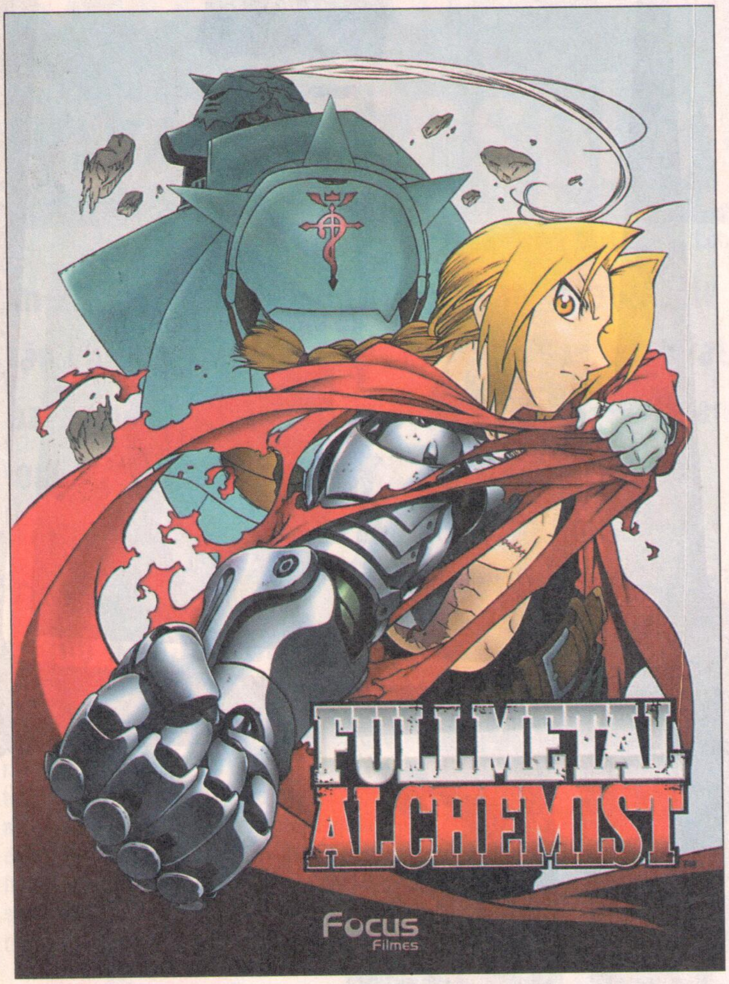
neo@animepro.com.br



Imagens tiradas durante o Anime Friends 2006. Mostrando que num evento de animês e mangás não há preconceitos e que qualquer tipo de cosplay pode participar.

O Alquimista de Aço

chega em DVD numa versão caprichada da Focus Filmes



■**BOX com três volumes - R$ 99,90**

Sinopse:

Com a morte da mãe, os irmãos Alphonse e Edward Elric se sentem perdidos, próximos do desespero. Inconformados com a virada do destino, eles tentam de todas as formas trazer a mãe de volta à vida, inclusive utilizando uma técnica proibida dentro da alquimia. A regra fundamental desta ciência é a troca equivalente: tudo deve estar em perfeito equilíbrio. E a transgressão desta lei traz graves conseqüências. Na tentativa de salvar a mãe, Ed perde uma perna, e Al, o corpo inteiro. Para salvar o irmão, Ed sacrifica um de seus braços e consegue manter a alma de Al em uma grande armadura. Depois de superar o trauma do feitiço malsucedido, Ed substitui os membros perdidos por componentes mecânicos e passa a ser conhecido como FullMetal Alchemist (O Alquimista de Aço). Agora, os irmãos partem em busca da misteriosa Pedra Filosofal e todo o seu poder, para recuperar o que perderam.

Tempo: **96 minutos**
Cor: **Colorido**
Ano de Lançamento: **2006**
Recomendação: **12 anos**
Região do DVD: **Multi-Região**
Legenda: **Inglês e Português**
Formatos de Tela: **FullScreen**
País de Origem: **Japão**

1
FULLMETAL ALCHEMIST

2
FULLMETAL ALCHEMIST
FULLMETAL ALCHEMIST
Uma Troca Equivalente
Focus

Disco 1

1. **Aqueles que Desafiam o Sol**
2. **Corpos Condenados**
3. **Mãe**
4. **Transmutação do Amor**

Disco 2

1. **O Garoto do Braço de Aço**
2. **Teste de Qualificação para Alquimista Federal**
3. **O Lamento da Quimera**
4. **A Pedra Filosofal**

Disco 3

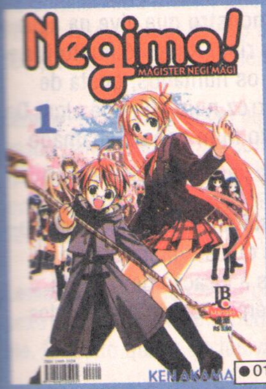
1. **Relógio de Prata: O Símbolo do Cão do Exército**
2. **Psyren, A Ladra**
3. **A Água Vermelha - Parte 1**
4. **A Água Vermelha - Parte 2**

neo@animepro.com.br

Animê e Mangá

Biblioteca básica

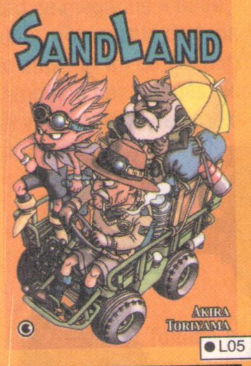
www.comix.com.br



● 01

Yu-Gi-Oh!
1
O ENIGMA DO MILÊNIO
KAZUKI TAKAHASHI

● L11

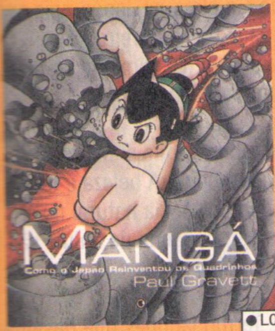


● L05

● 65

CAVALEIROS do ZODÍACO G

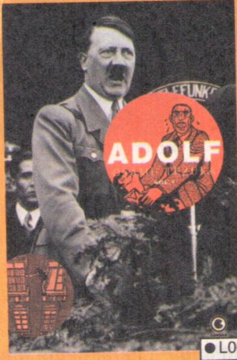
● 72



● L00

NAUSICAÄ
DO VALE DO VENTO
Hayao Miyazaki

● L08



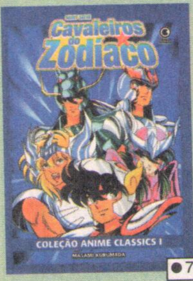
● L06

BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
HIROAKI SAMURA

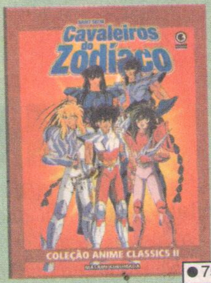
● 68

EVANGELION

● 77



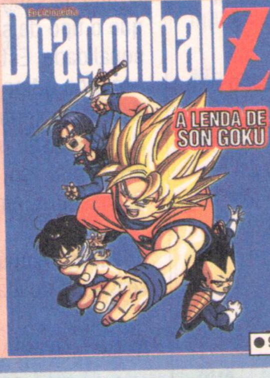
● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
GIGANTOMAQUIA

● 95



● 96

Vagabond
37

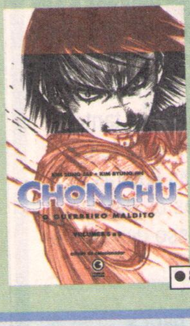
● 108

● 53

● 101

japonês em quadrinhos

● 112



● 81

● 80

LANÇAMENTOS:

- **L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos**
- Livro - Especial – R$ 75,00
- **L 01-Merupuri** I nº 1 a 3 – R$ 9,50 (cada)
- **L 02-Tsubasa Chronicles** I nº 1 e 2 – R$ 5,90 (cada)
- **L 03-XXX Holic** I nº 1 a 3 – R$ 5,90 (cada)
- **L 04-O Tigre e o Dragão** I nº 1 a 5 – R$ 8,90 (cada)
- **L 05-Sand Land** I Vol. Único – R$ 14,90
- **L 06-Adolf** I Vol. 1 e 2 – R$ 27,50 (cada)
- **L07- Cinderalla** I Vol. Único – R$ 29,50
- **L08- Nausicaa** I nº 1 - R$ 27,90
- **L09- Monster** I nº 1 a 3 – R$ 12,00 (cada)
- **L10- Princess Ai** I nº 1 - R$ 12,00
- **L11- Yu-Gi-Oh** I nº 1 - R$ 12,00
- **L12- Bambi** I nº 1 - R$ 22,00
- **L13- Angry** I nº 1e 2 - R$ 9,90 (cada)
- **L14- El Hazard** I nº 1 - R$ 9,90
- **L15- Marusaku** I nº 1 - R$ 14,90
- **L16- Sanctuary** I nº 1 - R$ 9,90
- **L17- Karekano** I nº 1 - R$ 9,50
- **L18- O Livro do Vento** I Vol. Único – R$ 14,90
- **L19- Yuki- Vingança na Neve** I nº 1 - R$ 12,00

NOVIDADES:

- **N 01-Negima** I nº1 a 5 –R$ 5,90 (cada)
- **N 02-Priest** I nº1 a 5 –R$ 10,00 (cada)
- **N 03-Planet Blood** I nº1 a 3 -R$ 10,00 (cada)
- **N 04-Angel Sanctury** I nº1 ao 15 - R$ 5,50 (cada)
- **N 05-Berserk** I nº1 ao 15 - R$ 5,90 (cada)
- **N 06-Onegai Teacher** I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
- **N 07-Fruits Basket** I nº1 ao 13 - R$ 9,80 (cada)
- **N 08-Tokio Babylon** I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
- **N 09-EVA –Iron Maiden** I nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
- **N 10-Slam Dunk** I nº1 ao 13 - R$ 9,90 (cada)
- **N 11–Quark** I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
- **N 12-Angelic Layer** I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
- **N 13-O Chamado** I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
- **N 14-Megamen NT War.** I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇAO:

- **N 15- Cavaleiro do Zodíaco G** I nº 1 ao 8 - R$ 12,90 (cada)
- **N 16- Samurai X** I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
- **N17- Love Hina** I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
- **N 18- Video Girl AI** I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
- **N 19- Shaman King** I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
- **N 20-Sakura** I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
- **N 21- InuYasha** I nº1 ao 6 - R$ 3,50 I nº7 ao 12 - R$ 3,90 I nº13 ao 30 - R$ 4,50 I nº 31 ao 80 - R$ 4,90 (cada)
- **N 22- A Princesa e o Cavaleiro** I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
- **N 23- YuYu Hakushô** I nº1 ao 4 - R$ 3,50 I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
- **N 24- Chobits** I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 I nº 16 - R$ 5,90
- **N 25- Cowboy Bebop** I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
- **N 26- Gunnm** I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
- **N 27- X 1999** I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
- **N 28- Bastard** I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
- **N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma -** nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
- **N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
- **N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
- **N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
- **N 30- BT'X** I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
- **N 31- Peach Girl** I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 I nº 8 ao 11 R$ 4,90 I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
- **N 32- Ranma1/2** I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 I nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
- **N 33- Dragon Ball** I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
- **N 34- Dr. Slump** I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
- **N 35- Gundam Wing** I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
- **N 36- Dragon Ball Z** I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
- **N 37- Cavaleiros Do Zodíaco** I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
- **N 38- Fushigi Yûgi** I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
- **N 39- Blade** I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
- **N 40- Chonchu** I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
- **N 41- Shin-Chan** I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
- **N 42- Guerreiras Mágicas** I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
- **N 43- One Piece** I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 52- R$ 5,90 (cada)
- **N 44- Eden** I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
- **N 45- Lobo Solitário** I nº 1 ao 19 - R$ 12,90 (cada)
- **N 46- Slayers** I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
- **N 47- Ragnarök** I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
- **N 48- Transformers Edição Encadernada** I R$ 10,90 (cada)
- **N 49- Robotech Edição Encadernada** I R$ 10,90 (cada)
- **N 50- Holy Avengers Reloaded** I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
- **N 51- NG Evangelion** I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
- **N 52- Vagabond** I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

- **N 53- Vagabond Box 3** I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
- **N 54- Vagabond Box 4** I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
- **N 55- Vagabond Box 5** I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
- **N 56- Vagabond Box 6** I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
- **N 57- Vagabond Box 7** I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
- **N 59- Fushigi Yûgi Box 1** I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
- **N 60- Fushigi Yûgi Box 2** I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
- **N 61- Fushigi Yûgi Box 3** I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
- **N 62- Fushigi Yûgi Box 4** I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
- **N 63- Fushigi Yûgi Box 5** I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
- **N 64- Fushigi Yûgi Box 6** I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
- **N 65- Ragnarök Box 1** I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
- **N 66- Ragnarök Box 2** I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
- **N 67- Ragnarök Box 3** I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
- **N 68- Blade Box 1** I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
- **N 69- Blade Box 2** I (nº8 ao 14)R$ 20,00
- **N 70- Blade Box 3** I (nº15 ao 21)R$ 20,00
- **N 71- Blade Box 4** I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
- **N 72- Cav. do Zod. G Box 1** I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
- **N 73- Cav. do Zod. G Box 2** I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
- **N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1** I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
- **N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2** I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
- **N 76- Evangelion Box 1** I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
- **N 77- Evangelion Box 2** I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
- **N 78- Evangelion Box 3** I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
- **N 79- Evangelion Box 4** I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
- **N 80- Buda Box 1** I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
- **N 81- Chonchu Box 1** I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
- **N 82- Chonchu Box 2** I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

- **N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco** I R$ 38,00
- **N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z** I R$ 45,00
- **N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia** I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
- **N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português** I R$ 39,00.
- **N 99- O Grande Livro do Mangá** I R$ 39,00
- **N 100- Ronin o Edição de Luxo** I R$ 59,00
- **N 101- O Vampiro que Ri** I R$ 29,00
- **N 102- Morte A Festa** I R$ 15,90
- **N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945** I R$ 36,00
- **N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960** I R$ 36,00
- **N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975** I R$ 29,00
- **N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989** I R$ 29,00
- **N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva** I Nº1 ao 9 - R$ 19,90 (cada)
- **N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva** I Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
- **N 109-Evangelion Ed. Definitiva** I nº1 – R$ 22,00
- **N 110- Samurai X Kaden** I R$ 49,00
- **N 111- Como Desenhar Mangá** I Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
- **N 112- Japonês em Quadrinhos** I R$ 47,00.
- **N 113- Dungeons Crawlers Encadernada** I R$ 9,90
- **N 114- Nosferatus** I R$ 16,90
- **N 115- Buda** I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
- **N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô** I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
- **N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco** I 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop

Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

PEQUENO DICIONÁRIO DE MANGÁ E ANIMÊ

Parte 2

Por Minami Keizi

H

Hentai – Seu significado literal é "pervertido" ou em alguns casos "estranho", "anormal" ou "tarado". É comum abreviá-lo como "H" e pode ser aplicado ao animê (H-Animê) e ao Mangá (H-Mangá). São obras dirigidas ao público adulto devido ao conteúdo explícito, sempre de tipo sexual. Este gênero é também bastante amplo, pode abarcar tanto comédia como terror. Embora em muitos dos casos se trate de histórias ligeiras de sexo, também existem tramas complexas e interessantes, que nem por isso deixam de conter altas doses de erotismo.

Henshin – Nome que se usa para a seqüência de transformações que sofre um personagem.

I

Idol – Como seu nome indica, vem da palavra "Ídolo". Desta forma, um cantor pop ou um ator de telenovela podem ser considerados IDOLS (Ídolos).

Illust-shuu – "Ilustration Collection (coleção de ilustrações) ou livros de ilustrações ou tema específico.

J

Jidaimono – Literalmente quer dizer "relatos da época". Histórias desenvolvidas a partir do passado histórico do Japão.

J-Pop – Gênero de música pop realizado por grupos musicais japoneses.

Josei Mangá – É um gênero dirigido às mulheres adultas

K

Kaiju – Assim são chamados os monstros gigantes com capacidade de destruir cidades inteiras. Gamera e Godzilla são os monstros mais representativos deste gênero.

Kakioroshi – Mangá publicado diretamente em livro, sem ter aparecido em capítulos numa revista.

Kami – Uma expressão Shinto usada para nomear um ser supremo (deus). Também é usada para seres sobrenaturais.

Kamishibai – Literalmente significa "teatro de papel". Espetáculo de rua muito popular no Japão após a Segunda Guerra Mundial. As histórias são apresentadas em quadrinhos pintados sobre papel ou pano, em pequenos teatros ambulantes.

Kappa – É um monstro que vive na água e é associado aos rios. Kappa é muito forte e perigoso para os humanos, gosta de beber sakê de arroz num cone de alga. De fato, o sushi feito num cone é chamado "kappa-maki".

Kashibon ou **Kashihon** – Bibliotecas ambulantes itinerantes que surgiram depois da guerra, dedicadas à locação de mangás. Este tipo de comércio acabou no final dos anos 60.

Katana – Espada ligeiramente curvada. Diz-se que a espada é a alma do Japão pois sua história foi formada por guerreiros que usavam estas espadas. Geralmente contém fio em apenas um lado da lâmina.

Kawaii – Termo japonês que significa "adorável" ou "muito belo". A beleza é uma característica de importância natural no Japão, e muitos personagens de animê são extremamente kawaii.

Ketsuekigara – Termo japonês que designa o "tipo de sangue". Nesse país se considera que o tipo de sangue tem relação com a personalidade. Estas são as características segundo o tipo de sangue:
A: Nervoso, introvertido, honesto, leal;
B: Entusiasta, otimista, aventureiro;
AB: Orgulhoso, diplomático, discriminante;
O: Inseguro, emocional, trabalhador.

Kodomo Mangá – Mangá para crianças até seis anos de idade.

Koma – Quadrinho.

Konjô – Literalmente quer dizer "espírito de luta" ou "caráter". São mangás ou animês que mostram a valentia, jamais aceitando a derrota ante um oponente. Os temas abordados são esportivos e são chamados spokon mangá (contração de sport e konjô).

Kun – É usado da mesma forma que o "chan", mas para os varões. Também é usado pelos adultos para dizer que essa pessoa é menor de idade.

L

Lady Comic – Este tipo de mangá é específico para mulheres maiores de idade e são funcionárias. Geralmente as obras são românticas, dramáticas etc.

LD – Laser Disc - Bastante popular numa época no Japão, sobretudo entre os fãs de animê (quase todas as séries saíram em LD, e é considerada melhor que as fitas de vídeo). Atualmente, devido a massificação dos DVDs, os LDs estão sendo substituídos.

Lemon – Uma expressão japonesa que é usada para referir-se ao conteúdo para adultos. Por exemplo: os fanfics que contêm material de índole sexual são chamados "lemons".

Lemonish – Termo usado para se referir ao sexo gráfico, mas sem menção ou alusão a ele. É usado quase exclusivamente no Yaoi.

Lolikon – Contração de Lolita Complex (complexo de Lolita). Uma alusão ao romance Lolita, de Vladimir Nabokov. É utilizado para designar os mangás protagonizados por adolescentes meninas de cunho altamente erótico. Leitura destinada ao público masculino.

M

Majokko – Magic girls. Jovenzinhas com poderes mágicos, muito freqüentes nos mangás e animês para meninas.

Mangá – Esta palavra pode ser traduzida como caricatura, HQ, historieta etc. Literalmente significa "imagens involuntárias". O termo foi usado em 1814 pelo famoso artista Hokusai Katsushita. O mangá tem sido bem aceito em vários países fora do Japão e suas traduções podem ser encontradas em mandarim, inglês, francês, italiano, espanhol e português, entre outros idiomas. Nos Estados Unidos, geralmente é encontrado no formato gibi (32 – 48 páginas), o que muitos japoneses chamam "honyaku komikkusu" (comics traduzido) ou "eigo-ban" (versão em inglês), mas nunca "Mangá".

Mangaká – Artista de mangá. É qualquer pessoa que cria um mangá. Os mangakás são geralmente os roteiristas e desenhistas (inclusive os assistentes e letristas).

Mecha – Contração de "mechanical(s)". Termo usado em referência à maquinaria, robôs ou equipamentos. Geralmente se refere a robôs gigantes ao estilo de Robotech ou Evangelion, mas pode ser usado para qualquer coisa mecânica (coches, naves espaciais etc.). Os desenhos de Mecha têm tomado grande importância na produção dos animês, mas não têm sido tão importantes para o sucesso dos mangás. Mangakás contemporâneos, famosos por seus desenhos de mechas seriam Gou Nagai, Mamoru Nagano e Masamune Shirow.

Mook – Contração de magazine e book. Designa um volume, geralmente de capa mole, de formato superior ao de um tankohon. Pode ser composto por mangás, ilustrações ou conter monografias dedicadas a um animê em particular.

N

NewType – Palavra criada por Tomino para sua série MS Gundam que descreve uma mutação genética espontânea do organismo humano. Acontece normalmente com pessoas que viajam pelo espaço ou que têm aptidão para tal. Podem gerar-se artificialmente, mas os newtypes artificiais possuem personalidades instáveis. Os newtypes têm grande afinidade com a tecnologia, e os mais poderosos manejam armas mais potentes somente com seus poderes mentais. São telepatas e freqüentemente empatas. Os newtypes aparecem com esse nome somente no universo de Gundam, mas muitos outros escritores de animê têm sido influenciados por este conceito.

Nihon – Em japonês, Japão.

Nihon jin – Pessoa nascida no Japão.

Nihongo – Idioma japonês.

O

OVA – "Original Video Animation". Animê criado exclusivamente para sua venda no mercado doméstico, sem ser difundido na televisão ou no cinema.

Otaku – Modismo usado para nomear verdadeiros fanáticos por qualquer coisa. Portanto, um otaku de mangá é alguém para quem o mangá é muito importante em sua vida. No Japão, esse termo tem uma conotação negativa, porém, dentro do mesmo grupo de aficionados esta conotação pode ser neutra ou até positiva. Literalmente, "otaku" é uma expressão formal para "sua casa". Também podemos usar respeitosamente como "você". A palavra foi utilizada para se referir àqueles aficionados ou colecionadores que raramente se relacionavam com o resto da sociedade.

Continua...

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá
Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor
MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela
MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30
FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!
VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!
Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 10

Professor: Kenji Kihara

Olá!!! Na aula passada, aprendemos a contar os números de 11 até 1000. Vamos aproveitar essa aula para aprender a falar a nossa idade. Primeiro, veremos como se pergunta a idade em japonês, pois em japonês existem várias formas para perguntar a idade. Vejamos as mais usadas.

なんさいですか
Nansai desuka?

ou

おいくつですか
Oikutu desuka?

15 anos
じゅうごさい
juugosai

6 anos
ろくさい
rokusai

E acrescentar DESU no final da frase:

(____) さいです
(Numeral) sai DESU

Esse DESU no final da frase indica uma afirmação.

Agora é a sua vez! Tente falar a sua idade!

Pergunta:

なんさいですか？ おいくつですか？

Resposta:

____

Respostas da aula anterior:

15 – juugo
45 – yonjuugo
88 – hatijuuhati
154 – hyakugojuuyon
201 – nihyakuiti
999 – kyuuhyakukyuujuukyuu

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

URSO COMPLETO DE DESENHO

MANGÁ

coleção, baseada no método de rthur Garcia, um dos grandes mestres quadrinhos no Brasil, é composta três módulos (revista + DVD) ricos detalhes e explicações elucidativas o aprendizado do fascinante traço Mangá. Os DVDs são preciosos plementos com muitas aulas práticas uitos exercícios que capacitarão você iar, desenhar e montar a sua própria tória em quadrinhos.

VRUMMM
VUUP
LAK

urso completo
3 volumes

DVD VIDEO

Volume 1
Curso Completo de DESENHO
Acompanha DVD VIDEO
MANGÁ
Arthur Garcia
Curso Completo de DESENHO
MANGÁ
Baseado na obra de Arthur Garcia
DVD VIDEO 120 minutos
Aprenda como dar simetria ao seu Mangá.
Descubra como rotacionar o personagem sem perder a proporção.
Enriqueça o Mangá detalhando Cabeça, Mãos & Pés

- MATERIAIS DE DESENHO
- A CABEÇA HUMANA
- ANATOMIA GERAL
- TECIDOS E VESTIMENTAS
- ARTE-FINAL DINÂMICA

Volume 2
Curso Completo de DESENHO
Acompanha DVD VIDEO
MANGÁ
Arthur Garcia
Curso Completo de DESENHO
MANGÁ
Baseado na obra de Arthur Garcia
DVD VIDEO 100 minutos
Desenhe animais como: lobo, gato, ave e criaturas que recheiam o Mangá de ação.
Modelos de carro, moto, avião e armas trarão a adrenalina para as folhas do Mangá.
Aprenda, de maneira simples, que proporção não é nenhum bicho de sete cabeças.

- ANATOMIA MASCULINA
- RETRATANDO CASAIS
- EXPRESSÕES FACIAIS
- AÇÃO E DINÂMICA
- RETÍCULAS E ARTE-FINAL

Volume 3
Curso Completo de DESENHO
Acompanha DVD VIDEO
MANGÁ
Arthur Garcia
Curso Completo de DESENHO
MANGÁ
Baseado na obra de Arthur Garcia
DVD VIDEO 100 minutos
Monte seu próprio mangá
Aprenda o Super Deformed (SD)
Como roteirizar uma história em quadrinhos

- ROBÔS, MONSTROS E GEKIGÁ
- RETRATANDO A NATUREZA
- VARIAÇÕES RACIAIS
- MATERIALIZANDO UMA IDÉIA
- DESENHANDO UMA PÁGINA

as bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA ESCALA

CONHEÇA OS JOGOS MAIS MACABROS DE PLAYSTATIO

DICAS
gamers
PLAYSTATION
+RESIDENT EVIL
+SILENT HILL
+RULE OF ROSE
+CLIVE BARKER'S JERICHO
+FATAL FRAME
+FORBIDDEN SIREN
+VAMPIRE'S RAIN
+UNKNOWN REALMS
+ REVIEWS IRADOS!
Okami
ESPECIAL TERROR
OS GAMES DE TERROR OBRIGATÓRIOS PARA PS2 E PS3
O PLAY3 ESTÁ CHEGANDO
OS JOGOS QUE VÃO ESTREAR NO PS3
6,90
escala

Confira nesta edição da GAMERS PLAYSTATION uma matéria especial com os jogos mais amedrontadores e impressionantes de Playstation. Veja, também, mais de 250 artimanhas para você não empacar no jogo, dois jogos superdetonados e muito mais!

as bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000